NO MORE HEROES 2 ARRASA NO SEU Wii

Nintendo®



TATSUNOKO VS. CAPCOM

A pancadaria começou! Tudo o que você precisa saber sobre o game de luta mais esperado do Wii

NINTENDOWORLD.COM.BR

GLORY OF HERACLES
HERÓIS, DEUSES E MONSTROS MÍTICOS INVADEM O NINTENDO DS

SKY CRAWLERS
JOGO AÉREO DOS MESMOS CRIADORES DE ACE COMBAT

EXCLUSIVO!
FALAMOS COM EIJI AONUMA, DIRETOR DA SÉRIE ZELDA

Nº 131 R$ 8,90
9 771516 189008 00131
Tambor


KARTS ENVENENADOS, PISTAS MALUCAS, PILOTOS MONSTRUOSOS
E VOCÊ NO CONTROLE DE TUDO
© 2009 Ongame & WindySoft

6º TROFÉU GAME WORLD

A maior premiação de games do Brasil agora será o melhor evento de games que você já viu. Anote na sua agenda

31 DE MARÇO DE 2010

Leitores e internautas

Cadastre-se no site, vote e participe da maior premiação de games do Brasil. **Você pode ser um dos felizardos a ir para a E3 - Eletronic Entertainment Expo** - maior feira de games do mundo em Los Angeles, nos Estados Unidos, com a equipe de jornalistas da Tambor.

1. Melhor Jogo PC
2. Melhor Jogo PS3
3. Melhor Jogo Wii
4. Melhor Jogo PS2
5. Melhor Jogo NDS
6. Melhor Jogo PSP
7. Melhor Jogo do Ano
8. Melhor Jogo XBox 360
9. Melhor Distribuidora MMO – Nacional
10. Melhor Produtora / Desenvolvedora
11. Melhor Operadora de Celular
12. Melhor Experiência de Compra

WWW.GAMEWO

ÍNDICE

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas **Nintendo World** indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



9,0 - 10



7,5 - 8,5



6,5 - 7,0



ESSA É A GALERA que cria e recria a Nintendo World todos os meses (Renata, Natália, Natalie e Thiago)



UMA REVISTA FEITA DE IDEIAS!

Mesmo que você procure muito, talvez você nunca encontre uma revista como esta que você tem em mãos! Já se passou algum tempo desde que comecei a editar a Nintendo World e a cada edição eu continuo a me espantar mais com ela. Não são apenas os games da Nintendo que fazem desta uma das grandes revistas de games do país, mas também todos os colaboradores e artistas dessa equipe que se esforçam a cada mês para colocar nestas páginas a qualidade única e imprescindível de quem tem liberdade para fazer aquilo que gosta. Mas eu não esperava menos do que isso porque já havia trabalhado com o André Forastieri em outros carnavais, então sabia que encontraria dentro da Tambor as ferramentas que precisava para fazer da NW a revista definitiva dos fãs da Nintendo.

A NW é produzida como se fosse uma tela em branco. Começamos a escolher as tintas e aos poucos pintamos uma edição maravilhosa todo mês. O pessoal da arte que o diga. Depois dos textos prontos e das imagens escolhidas, a diretora de arte Renata Delabio junto com os designers Natália D'Olivo e Thiago Alves passam a criar toda a beleza que preenche as nossas páginas. Essa revista também é feita pelos nossos leitores que são o combustível que mantêm esse "carro" funcionando tão bem. Na edição deste mês além de duas matérias de destaque enormes você ainda vai encontrar três entrevistas exclusivas. A primeira é com Ryouta Niitsuma produtor de Tatsunoko Vs. Capcom, a outra é com Eiji Aonuma, o mestre por trás de The Legend of Zelda e a terceira é com Suda51, o insano visionário de No More Heroes 2: Desperate Struggle. É pouco ou quer mais?

A partir deste mês tentaremos criar cada vez mais sinergia com o nosso site o **www.nintendoworld.com.br**. Tem coisas que você só verá aqui e outras que você só verá lá. Enfim, tem muita coisa acontecendo no universo Nintendo e a nossa revista vai ficando cada vez mais exclusiva e cada vez menos uma "cópia" do que acontece na internet ou em outras revistas gringas. O conteúdo aqui é brasileiríssimo como você e eu.

— Renato Siqueira
Editor-Chefe
renato.siqueira@nintendoworld.com.br
www.twitter.com/penpas



No mundo real ou no virtual nenhuma loja é igual a SuperGames.
THE BEATLES ROCKBAND
NÃO ACEITAMOS CHEQUE
PROCON 151
SUPER GAM
Persona
AQUI TEM
NOTA LEGAL
GDF
Conjunto Nacional - 2º Piso, Ala Norte
(61) 3327-1051
Park Shopping - 2º Piso
(61) 3234-1409
Asa Sul - 106 Sul
(61) 3242-9282
SUPER GAMES
aficcionados.por.videogame
www.lojasupergames.com.br | 0800 724 9282

HotShots

Notícias, novidades, boatos e tudo mais que rola no universo Nintendo

MAIS UM POKÉMON RANGER!

A **Game Freak**, empresa responsável por criar todos os games da série **Pokémon** surpreendeu os fãs no mês de fevereiro. Além de revelar a tão esperada nova geração dos monstrinhos em seu primeiro game só para o DS, ainda mostrou as primeiras imagens de Pokémon Ranger Hikari no Kiseki (Path of Light) que será lançado no Japão no dia 6 de março. Agora os treinadores, além de explorar uma nova ilha inóspita, Oblivia, também terão novos Ranger Sign para capturar os monstrinhos e a companhia de **Ukelele Pichu**, o Pokémon que usa um violão tradicional.

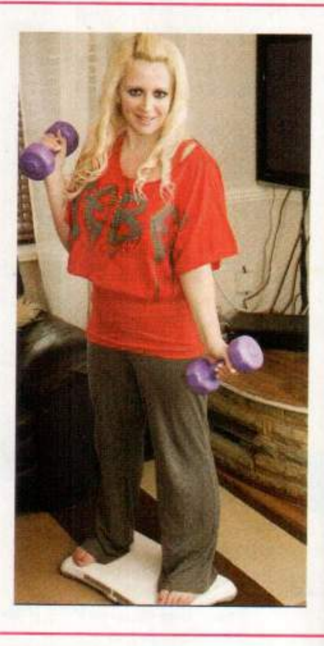


ARENA GAMEWORLD ARRASOU!

O evento **SANA Fest 2010** que aconteceu nos dias 30 e 31 de janeiro de 2010 mostrou ao público a **Arena Gameworld**, um espaço de games com o melhor da tecnologia. E a Tambor como parceira do evento levou para lá todos os games que a redação da Nintendo World estava jogando. Quem esteve por lá pôde testar antes dois destaques desta edição: Tatsunoko Vs. Capcom: Ultimate All-Star e No More Heroes 2: Desperate Struggle do Wii.







A DIETA DO Wii FIT!

Lara Roberts, uma britânica de 38 anos, emagreceu 50 quilos em um ano graças ao Wii Fit. É claro que a balança sozinha não fez milagre, a garota somou a isso uma mudança nos hábitos alimentares e muita força de vontade. A baixa auto-estima, resultado da obesidade, não a permitia ir a academia, por isso o Wii Fit veio muito bem a calhar.

SERÁ QUE A GDC RESERVA MUITAS SURPRESAS?

A Nintendo está sempre presente na maioria dos importantes eventos de games que rolam ao redor do mundo. Dizem que a empresa deve anunciar algumas surpresas durante a GDC (Game Developers Conference) evento que acontece de 9 a 13 de março em San Francisco. Um rumor que está se espalhando no mundo gamer diz que a empresa anunciará uma nova plataforma durante o evento. Segundo Satoru Iwata, presidente da empresa, a Nintendo já estaria trabalhando em seus novos consoles. Será que vem coisa boa por aí?





SONIC DE VOLTA ÀS ORIGENS!

Apesar de ainda ser famoso ao redor do mundo, o auge da carreira de Sonic foi em meados de 1990. Quem acompanhou o ouriço azul nessa época ainda suspira de saudade de suas aventuras solitárias em gráficos 2D, sem aquela legião de amigos chatos que foram brotando nos últimos anos. Eis então que a SEGA nos surpreende!

O "Projeto Needlemouse" da SEGA foi revelado como **Sonic The Hedgehog 4**, a esperada sequência dos jogos 16-bit, com todo o clima dos títulos predecessores: trilha sonora com aquele gostinho clássico, inimigos das antigas, muitas moedas e velocidade. Ele será lançado em episódios na WiiWare, e o primeiro foi prometido para julho deste ano. A versão de Wii fará uso dos controles com sensor de movimento.

XENOBLADE E LAST STORY

Ao que tudo indica, 2010 será um ano de bons frutos para quem curte RPG e tem um Wii. A Big N anunciou em sua lista de lançamentos em 2010 (para o Japão) dois títulos promissores: **Xenoblade** e **The Last Story**.

Se Xenoblade fez você lembrar de Xenogears, está no caminho certo: a Monolith Soft, dos criadores de um dos melhores RPG's de todos os tempos (Tetsuya Takahashi e Soraya Saga), é a desenvolvedora que assina este game que deve ter o mesmo estilão do clássico. Já The Last Story tem na sua produção Hironobu Sakaguchi, criador da série Final Fantasy. São poucas informações e várias especulações, mas o suficiente para criar muita expectativa.





QUER UMA FATIA DE SNES?

A americana **Jen Yates** tratou de registrar centenas de bolos bizarramente decorados das mais diversas maneiras. A brincadeira além de gostosa e divertida acabou tornando-se um livro e um website chamado **Cake Wrecks** (**http://bit.ly/9AlgYn**). Entre as curiosas fotos estão algumas que deixaram os fãs da Nintendo com água na boca. Saca só o delicioso SNES, bolo de casamento com direito a noivos Mii.

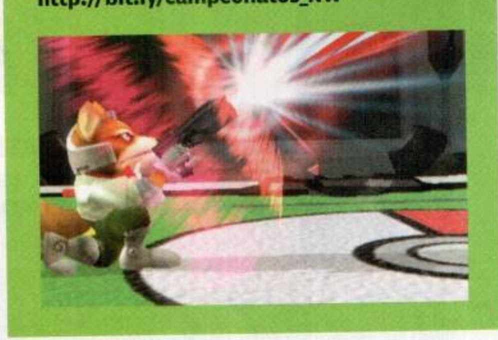
CAMPEONATOS DO MÊS

Super Smash Bros. Brawl é sensacional, mas se bater uma saudade das versões de Nintendo 64 e de GameCube, confira esses campeonatos que acontecem em fevereiro:

Campeonato de Super Smash Bros. Melee
(Underground Tournament)
Data: 27/02/2010
Localidade: São Bernardo do Campo - SP

Campeonato de Super Smash Bros 64
Data: 28/02/2010
Localidade: Lapa - São Paulo

Maiores informações:
http://bit.ly/campeonatos_NW





AS DICAS QUE VOCÊ QUER NA HORA EM QUE VOCÊ PRECISA!

Agora a sua seção de dicas e passwords foi parar na internet. Basta acessar o banco de dados no site da Nintendo World para ter acesso a milhares de dicas quentíssimas. Saca só o que a gente separou este mês para você!

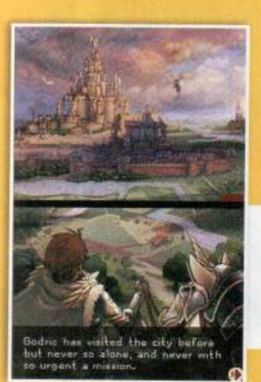
SILENT HILL SHATTERED MEMORIES

Saiba onde estão todos os fantasmas
http://bit.ly/topsecretSHSM



TATSUNOKO VS. CAPCOM: ULTIMATE ALL-STAR

Como abrir os personagens secretos e o minigame **All-Star Shooter**:
http://bit.ly/topsecretTvsC



MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES

Abra os personagens especiais:
http://bit.ly/topsecretMMCH

TOP 5

Os mais vendidos no Japão

1 New Super Mario Bros. Wii (Wii)
2 Tomodachi Collection (DS)
3 Wii Fit Plus (Wii)
4 Resident Evil: Darkside Chronicles (Wii)
5 Wii Sports Resort (Wii)

THE BEST

Os games mais jogados pela redação em janeiro de 2010

1 Tatsunoko Vs. Capcom: Ultimate All-Star (Wii)
2 No More Heroes 2: Desperate Struggle (Wii)
3 The Legend of Zelda: Spirit Tracks (DS)
4 New Super Mario Bros Wii (Wii)
5 Glory of Heracles (DS)

OS PROCURADOS

Os mais esperados pelos leitores e pela redação da NW

1 Pokémon Heart Gold e Soul Silver (DS)
2 Super Mario Galaxy 2 (Wii)
3 Last Story (Wii)
4 Metroid: The Other M (Wii)
5 Sonic The Hedgehog 4 - Episode 1

HOT PAINT

Você quer ter seu desenho publicado na Nintendo World? Então, fique esperto na seção Hot Paint! Basta enviar as suas obras de arte para:

Rua Heitor Penteado 585, São Paulo/SP, CEP 05437-000.

Não se esqueça de escrever por fora do envelope HOT PAINT, seu nome, idade e endereço atrás do desenho! Se quiser também pode mandar por email os seus desenhos escaneados com 300 dpi de resolução para **redacao@nintendoworld.com.br**

CALENDÁRIO NW

Confira as datas de lançamento dos games mais esperados!

06/03 Pokémon Ranger Hikari no Kiseki (DS - Japão)
14/03 Pokémon Heart Gold & Soul Silver (DS)
16/03 Fragile Dreams: Farewell Ruins to the Moon (Wii)
23/03 Red Steel 2 (Wii)

3D NOS GAMES VIRA CAMPO PROFISSIONAL



GUILHERME RAMBELLI

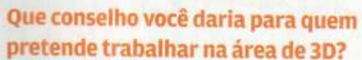
Idade
17 anos
Unidade que estuda
Lapa, São Paulo (SP)
Curso que faz
Playgame

Como você vê um curso de desenvolvimento de games? É apenas uma oportunidade de jogar mais?
Vejo como uma oportunidade para que pessoas como eu, que apenas gostavam desse meio, tenham a oportunidade de fazer parte dele. Não acho que é apenas uma oportunidade de jogar mais, pois no curso aprendemos que para desenvolver um jogo existem muitas coisas por trás, não é apenas gráficos e jogabilidade. Imersão de jogo, por exemplo, e a criação de um mundo com uma atmosfera atrativa são algumas das coisas que estudamos. Vejo o curso como uma oportunidade de saber mais sobre o mundo dos games.

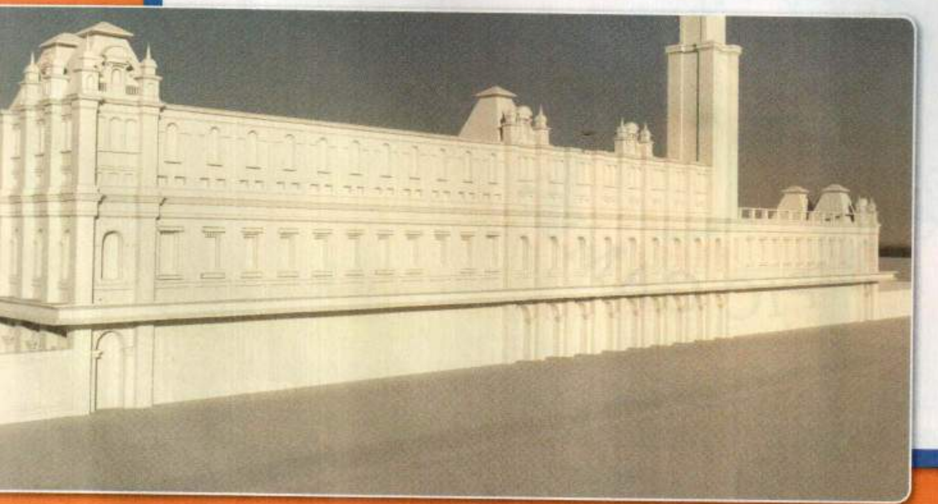
Antes da Saga, você já pensava em entrar na área de 3D?
Achava fantástica a criação de um mundo em programas, mas nunca pensei em entrar nesta área.

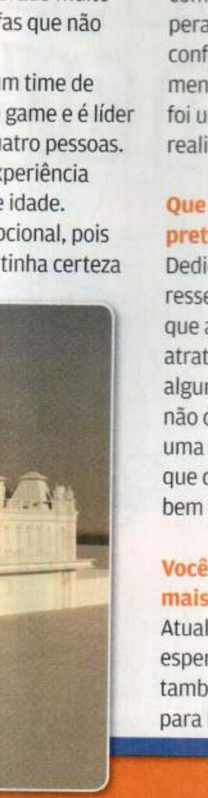
Qual foi o processo que utilizou para fazer a Estação da Luz?
Para a criação da Estação da Luz, tive que pesquisar referências do estilo da construção, por meio de imagens na internet. Cheguei a ir até o local para tirar fotos e depois comecei a modelá-la no Maya. No início, tive um pouco de dificuldade, pois não sabia ao certo por onde começar. Então, decidi fragmentá-la para poder reproduzi-la com mais fidelidade e adicionar seus respectivos detalhes. Depois dessa fase, consegui fazer a fachada por inteiro.

Atualmente, além das tarefas do curso, você dedica algum tempo para outras atividades relacionadas a 3D?
Geralmente, sim. Porém, atualmente estou como responsável pela equipe de Maya de um projeto do curso de Playgame em que produziremos um jogo. Então, não tem sobrado muito tempo para outras tarefas que não sejam as do projeto.
Hoje você faz parte de um time de desenvolvimento de um game e é líder de uma equipe 3D de quatro pessoas. Comente como é esta experiência tendo apenas 17 anos de idade.
É uma experiencia excepcional, pois assim que iniciei o curso tinha certeza que essa seria a área em que iria me profissionalizar. Ao longo do ano, tive bons resultados em relação aos trabalhos 3D e assim que foi anunciado o projeto de uma equipe de desenvolvimento, mostrei grande interesse no projeto e me dediquei ao máximo para conseguir uma vaga. Na primeira reunião, tive a surpresa de ser escolhido para a liderança. Hoje, como líder, tenho minhas obrigações perante a equipe, mas mesmo assim confesso que foi o melhor acontecimento, pois liderar uma equipe 3D foi um sonho precoce que se tornou realidade.



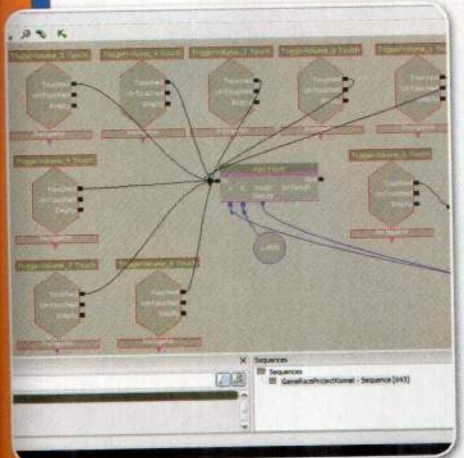
Que conselho você daria para quem pretende trabalhar na área de 3D?
Dedique-se ao máximo, mostre interesse em todas as aulas, por mais que algumas delas não sejam tão atrativas. Se um dia você participar de alguma seleção e não for escolhido, não desista e encare isso não como uma derrota e sim como um desafio que com mais empenho poderá muito bem ser superado.





Você joga algum game? Quais você mais gosta?
Atualmente, jogo Bioshock 1 enquanto espero o lançamento do segundo e também Modern Warfare 2 no modo para Multiplayer.

PROGRAMANDO JOGO SEM LINHAS DE CÓDIGO



Dentro das áreas de desenvolvimento de games, qual a parte que você mais gosta?

Eu gosto bastante da parte do 3D, passar do papel para o computador e animar. Como eu já mexia com isso antes de começar o curso, então essa é a área que eu tenho mais experiência. Tenho interesse não só em desenvolvimento de jogos, como em computação gráfica também.

Quando você percebeu que poderia partir pro desenvolvimento e não ser apenas mais um jogador?

Quando eu vi o salário de um desenvedor de games (risos). É brincadeira! Bom, a verdade é que foi quando fui a um evento de anime com um amigo. Lá tinha um estande da Saga e ia ter uma palestra. Eu fiquei interessado e vi ali a oportunidade de realmente virar um desenvolvedor.

Quando nasceu o interesse pelo desenvolvimento de games?

Eu já mexia com um programa de animação 3D e ele possui uma engine própria (Blender), então, comecei a testá-la e a me interressar. Inclusive, ela tem um sistema de programação parecido com o Kismet (Unreal Engine), de ligar funções, só não é tão avançado. Mas facilita bastante.

Dos módulos que você estuda hoje, qual acredita que se destaca mais?

Atualmente, acho que é o Kismet mesmo. Por mais fácil que pareça usá-lo, precisa de muita paciência, curiosidade, e eu acho que passei nesses quesitos. É até engraçado que quando comecei a ter aulas de Kismet, o professor explicava a lição, passava o exercício e eu terminava rapidinho para logo começava a testar outras coisas.

Porque você escolheu a linha de programação em um software que também possui outras partes igualmente interessantes?

Não escolhi a linha de programação. Eu mexo com as outras coisas e acho elas realmente interessantes, mas estabeleci uma conexão especial com programação. Eu não vejo mais códigos, só vejo loiras, morenas, ruivas (risos). Sério, acho que não adianta fazer uma porta incrível, bem texturizada e extremamente realista, se ela não abre. A programação quebra a rotina do jogo, sem isso eu só saberia fazer jogos de tiro em primeira pessoa para matar um monte de personagens sem nenhum objetivo. É como um trabalho que nos foi passado, em que tínhamos que fazer um jogo com tudo que já tinha aprendido. Enquanto todos investiam em um cenário bonito, cheio de detalhes, eu fiz um jogo em que o personagem pode mudar a velocidade do tempo, podendo ficar mais rápido ou mais lento.

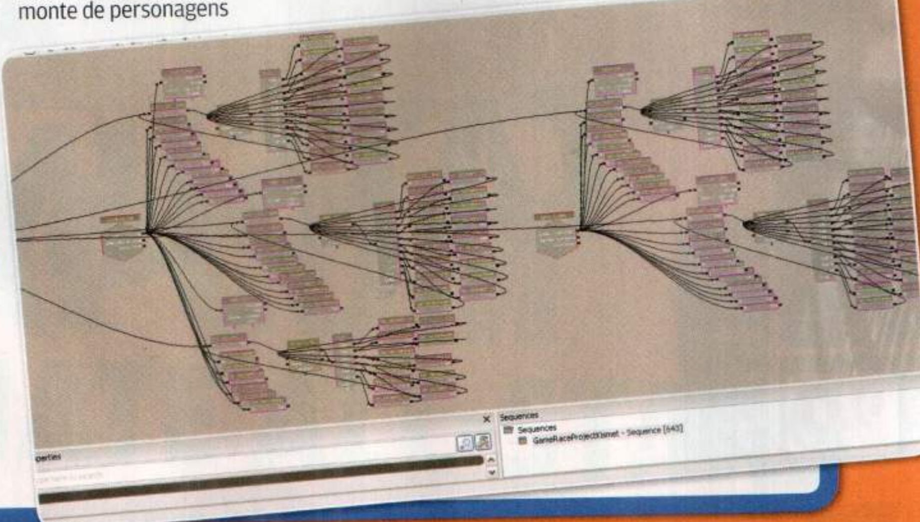


FELIX PEREIRA

Idade
21 anos
Unidade que estuda
Lapa, São Paulo (SP)
Curso que faz
Playgame

Como é "programar" sem extensas linhas de código?

É ótimo. Muitos programas hoje em dia usam isso para facilitar a vida de quem está começando ou até mesmo quem já tem experiência, mas quer economizar tempo. O problema de escrever códigos é que se você errar uma pontuação o código já não funciona mais. No Kismet, se você ligar alguma coisa que não tem nada a ver, quando você testar o jogo e usar essa função errada, aparece uma mensagem indicando o erro. Isso ajuda bastante quem está começando.





FICHA

Plataforma: Wii

Produção: CAPCOM

Desenvolvimento: Eighting

Gênero: Luta

Número de jogadores: 1-2

Gráficos: 9.5

Som: 7.0

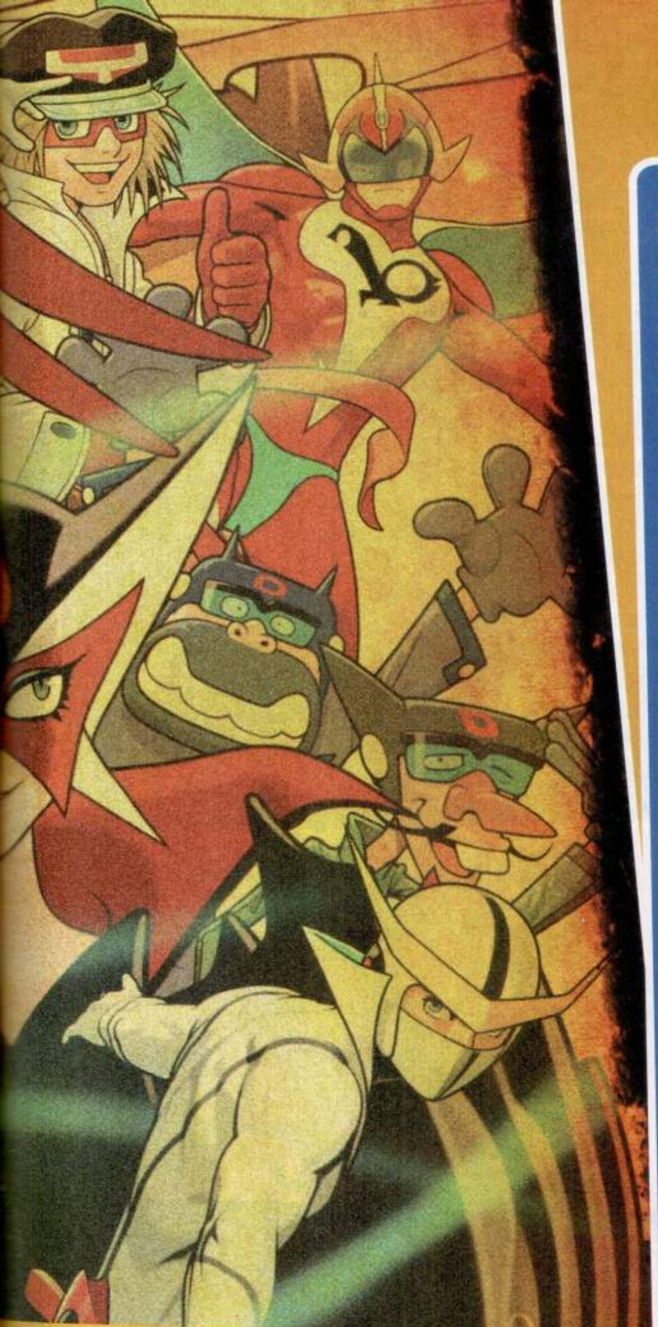
Jogabilidade: 10

Diversão: 10

Replay: 9.0

NOTA **9.0**

TATSUNOKO



VS CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS

O game de luta mais original do planeta chegou ao ocidente!
— Bruno Lazzarini e Giuliano Peccilli

Street Fighter II foi o que definiu a base de um dos gêneros mais populares nos anos 90, os games de luta. Os Arcades lotavam com os games de pancadaria e as conversões para consoles eram aguardadas ansiosamente pelos jogadores. Só para se ter idéia do sucesso, o jogo mais vendido da CAPCOM até hoje é a conversão de **SFII** para Super Nintendo.

Porém, a decadência dos Arcades, a crescente complexidade dos games de luta e o frisson dos impressionantes gráficos 3D, fizeram o gênero 2D cair no ostracismo, sendo abandonado no meio da última década. Felizmente em 2008, a CAPCOM surpreendeu ao anunciar que em dezembro do mesmo ano seria lançado um novo game da sua popular série Versus para Arcades e Wii: Tatsunoko vs CAPCOM. Entretanto, como os heróis da Tatsunoko não são muito populares no ocidente, o lançamento ocorreu apenas em território nipônico. Os fãs não deixaram barato e mostraram que havia mercado para o jogo no ocidente com insistentes pedidos à empresa criadora do Mega Man. Foi então anunciada esta versão que você conhecerá a fundo nas próximas páginas.

NOME DIFERENTE E PERSONAGENS FAMILIARES

O nome pode soar muito estranho, mas a verdade é que **Tatsunoko vs Capcom** é mais familiar do que vocês imaginam. Isso porque este é mais um título da famosa série **VS** (versus) da Capcom, aquela que jogamos nos fliperamas principalmente nos anos 90. Se antes os personagens que enfrentavam eram dos quadrinhos da Marvel, agora são os heróis japoneses que desafiam os clássicos personagens da criadora de Street Fighter. Portanto, você já sabe o que esperar do game: super pulos, combos aéreos, golpes especiais exagerados e muita ação durante as lutas. O ponto preocupante do game era como a jogabilidade iria se adaptar ao controle do Wii, que não é próprio para jogos de luta. Contudo, a Capcom encontrou soluções inteligentes para este problema.

Um jogador novato irá se dar melhor usando apenas o Wii Remote ou combiná-lo com um Nunchuk, nos quais os comandos são simplificados e os golpes saem facilmente. A medida que os jogadores forem aprendendo a dominar as artimanhas do game, eles com



certeza sentirão a necessidade de migrar para o **Classic Controller** ou o joystick de **Gamecube**, que é onde é possível explorar ao máximo a complexa jogabilidade do game. E o fato de haver apenas 3 botões de ataque, que servem tanto para soco quanto para chute, não compromete em nada a estratégia e a profundidade de **Ultimate All-Stars**.

Os gráficos em cel-shading e as animações são lindíssimas. É claro que o grande destaque da parte gráfica são os gigantescos e épicos golpes chamados **Supers**, que geralmente ocupam a tela inteira e são um espetáculo visual.

A parte sonora se comparada com o primeiro game japonês, no entanto, tem seus altos e baixos: pois são músicas bem genéricas e sem graça, mas não chegam a incomodar. Já a dublagem é excelente, contando com as vozes originais de todos os personagens da Tatsunoko. Uma pena que não há nenhuma legenda nas introduções das lutas, ia ser muito melhor se pudéssemos entender o que os personagens falam antes de cair na porrada.

Tatsunoko vs Capcom é sem dúvida um dos melhores games de luta da nova safra de jogos do gênero. Com uma jogabilidade acessível e ao mesmo tempo complexa, irá cativar tanto os experts no gênero quanto os novatos que certamente irão se divertir dando seus primeiros Hadoukens.

GUIA DE PERSONAGENS

Ryu

Primeira Aparição: Street Fighter (1987)

Ryu é com certeza o carateca mais famoso do mundo dos games. Buscando sempre aprimorar sua técnica e seu domínio nas artes marciais, está em constante treinamento buscando oponentes cada vez mais fortes para atingir seu objetivo.

Chun-Li

Primeira Aparição: Street Fighter II (1991)

Dona de um belo par de coxas, a mulher mais forte do mundo é investigadora da Interpol e entra no torneio Street Fighter II atrás de M. Bison,o homem que matou seu pai. Lutadora de Wushu (um estilo de Kung Fu), a chinesinha não perdoa ninguém com seus velozes e poderosos chutes.

Alex

Primeira Aparição: Street Fighter III (1997)

O protagonista de SFIII é um nova-iorquino que entra no torneio para se vingar de Gill, o patrocinador do evento que feriu gravemente seu mentor e melhor amigo, Tom. Um fato curioso é que Alex foi inspirado no lutador Hulk Hogan, que é fera na luta greco-romana.



O QUE É TATSUNOKO?

Você pode não fazer a menor idéia do que seja, mas se já viu na sua vida algum desenho animado japonês (vulgo anime), certamente já assistiu algo da Tatsunoko. Um exemplo? Já ouviu falar de **Speed Racer**? **G-Force**? **Zillion**? **Guzula**? **Casshern**? São todos da empresa. Tatsunoko Pro veio da união de Tatsuo Yoshida e de seus irmãos Kenji e Toyoharu (que adotou o pseudônimo Ippei Kuri) em 19 de outubro de 1962. O nome do estúdio significa "**Cavalo Marinho**", mas os ideogramas japoneses que formam o nome Tatsunoko significam "filho do dragão" por causa da aparência do bichinho.

No começo, o estúdio era voltado apenas para histórias em quadrinhos, porém com o tempo acabou se especializado em animação para televisão, algo que não existia na época, já que o forte ainda era o cinema.

A criação mais famosa de Tatsuo Yoshida é **Mach Go Go Go** (Speed Racer), em 1966. Outras produções da década de 60 são bem conhecidas pelos brasileiros como: Guzula, Hakushon Daimao (**Gênio Maluco**) e **Judo Boy** (Judoca).

Nos anos 70, a Tatsunoko começou a fazer produções animadas com super heróis já que o Japão estava no auge deste gênero. É desta década que vem a maioria dos personagens de Tatsunoko Vs Capcom.

Morrigan Aensland

Primeira Aparição: Darkstalkers (1994)

Morrigan é uma succubus, um demônio que aparece na forma de mulher para seduzir os homens e sugar sua energia vital para a própria sobrevivência. Fez sua aparição em Darkstalkers, game de luta da Capcom com monstros mitológicos que testava novos conceitos como os **Chain Combos** usados até hoje.

Batsu Ichimonji

Primeira Aparição: Rival Schools: Uniteds by Fate (1997)

Ele é um jovem recém transferido para a escola Taiyo e está a procura de sua mãe que foi sequestrada. Sua primeira aparição foi em **Rival Schools** que é outro game clássico de luta baseado em lutadores estudantes.

Roll

Primeira Aparição: Mega Man (1987)

Ao contrário do protagonista da série, Roll foi criada para ajudar nos trabalhos domésticos. Apesar disso, ela não deixa barato e dá uns bons sopapos em Marvel vs Capcom e agora em TvC. Ela debutou junto com o robô azul no primeiro game da série, mas seu nome só foi revelado no terceiro jogo.

Mega Man Volnutt

Primeira Aparição: Mega Man Legends (1997)

Não se engane pela sua aparência: Volnutt não é o mesmo personagem que aquele controlado na série clássica. Ele é encontrado por Barrel Caskett durante uma escavação na Nino Island, que o cria como seu neto para ser um grande escavador. Personagem de Mega Man Legends que foi um dos primeiros da série a trazer gráficos 3D.

SISTEMA DO JOGO

Apesar de ser super tranqüilo de jogar e dar golpes, virar um verdadeiro mestre em **Ultimate All-Stars** leva tempo e dedicação. Por isso resolvemos ajudar um pouquinho você com uma série de dicas básicas:

COMANDOS BÁSICOS

Defesa: aperte para trás no momento em que for receber o golpe e irá defender. Se o golpe acertar na parte de baixo do personagem (tipo uma rasteira), aperte também para baixo. A defesa pode ser utilizada durante o pulo também.

Pulo: Para pular, basta apertar para cima no direcional. Se quiser dar um pulo gigantesco, aperte rapidamente para baixo e para cima seguidamente.

Corrida e Recuo: Se quiser avançar rapidamente, basta dar dois toques rápidos para frente no direcional. Para recuar, dê dois toques rápidos pra trás.

Launcher: é o golpe preferido para os fãs de combos aéreos, pois ele manda o inimigo para cima. Basta apertar diagonal inferior para frente e o botão de ataque forte que o seu oponente irá sair voando pelo cenário.

Agarrão: Perto do inimigo, aperte frente ou trás + ataque forte.



DESCANSE SEU PERSONAGEM

Ao tomar um golpe, a energia do personagem diminui, certo? Note que uma parte da energia fica vermelha, que é regenerada se o lutador não estiver em combate. Mas cuidado: se o personagem que estiver descansando entrar na luta, ele perde a energia vermelha que tinha e não consegue mais regenerá-la. Então preocupe-se em deixar seu personagem descansar bem antes de ficar alternando os combatentes durante a luta.

USE SEMPRE O PARCEIRO

As ações com o parceiro são sempre acionadas com o botão de Partner (B no Classic Controller). Se você apenas apertá-lo, o outro personagem entra na tela e desfere um golpe.

Para trocar de personagem, basta apertar trás + botão de Partner.



Zero

Primeira Aparição: Mega Man X (1993)

Criado para substituir Mega Man em X, Zero foi criado para ter um aspecto mais humano - o que justifica seus longos cabelos loiros. Utiliza uma espada feita de energia, o que cria uma nova dinâmica para a série com combate corpo-a-corpo.

Kaijin no Soki

Primeira Aparição: Onimusha: Dawn of Dreams (2006)

Seu nome na verdade é Yuki Hideasu, um daimyo (espécie de senhor feudal japonês) que existiu na vida real. Foi apelidado de Soki por conta de seu estilo de luta que lembra o de um demônio. Conhecido por embanhar duas espadas com muita graça e poder, é chamado pelos seus conterrâneos de demônio das cinzas ou demônio azul.

Saki Omokane

Primeira Aparição: Quiz Nanairo Dreams (1996)

A garota de roupas vermelhas veio de um game lançado apenas nos fliperamas do Japão. Ela pode parecer uma garota comum de 16 anos, mas na verdade faz parte das forças de defesa terrestres. E não, não faz o menor sentido isso vindo de um jogo de perguntas (Quiz). Munida de uma arma gigantesca, ela não perdoa na hora de detonar seus oponentes.





SAI PRA LÁ

O **Advancing Guard** é uma técnica ótima para dar um chega para lá em quem fica muito em cima. É só apertar os 3 botões de ataque durante a defesa que o inimigo será empurrado um pouco para trás, dando espaço para fugir ou contra-atacar.



MEGA CRASH

Essa é para momentos de desespero. Se tiver tomando um combo ou até um especial, aperte todos os quatro botões que seu personagem irá repelir o ataque e escapar da apelação. Mas cuidado que o preço é alto: ele custa 2 barras de especial e mais um pouco da barra de energia amarela (que vira vermelha).

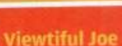
BAROQUE:

Esse é para os craques, enquanto estiver atacando, aperte qualquer botão de ataque junto com o de Partner, que seu personagem irá brilhar e voltar a posição neutra - o que permite fazer combos enormes. Ele gasta sua barra de vida vermelha, então se tiver apenas com um personagem, não hesite em usar o Baroque.

COMBOS:

Poucos jogos são mais fáceis de "combear" do que TvC. Isso porque ele tem várias regrinhas que servem para todos os personagens, então se você aprender a fazer com um, terá a base para criar seus combos com todos os outros.

1) Os ataques básicos podem ser cancelados por ataques mais fortes:
   Exemplo: fraco -> médio -> forte
2) Os ataques em pé podem ser cancelados por ataques abaixado de mesma força:
   Exemplo: fraco -> baixo + fraco -> baixo + médio -> baixo + forte
3) Os ataques normais podem ser cancelados por ataques especiais:
   Exemplo: qualquer golpe -> hadouken (Ryu)
4) Os ataques especiais podem ser cancelados em Supers:
   Exemplo: Hadouken -> Shinkuu Hadouken (ryu)
5) É possível pular passos, então é possível cancelar um ataque básico em um especial:
   Exemplo: golpe forte -> Shinkuu Hadouken (Ryu)



Viewtiful Joe

Primeira Aparição: Viewtiful Joe (2003)

Joe é um garoto comum que sonha em ser um super herói no melhor estilo **Jaspion**. Eis que um dia ele e sua namorada, Sylvia, são sugados para dentro da tela de cinema e ele ganha superpoderes para realizar o seu sonho de se tornar um super herói e salvar sua garota.



PTX-40A

Primeira Aparição: Lost Planet - Extreme Condition (2006)

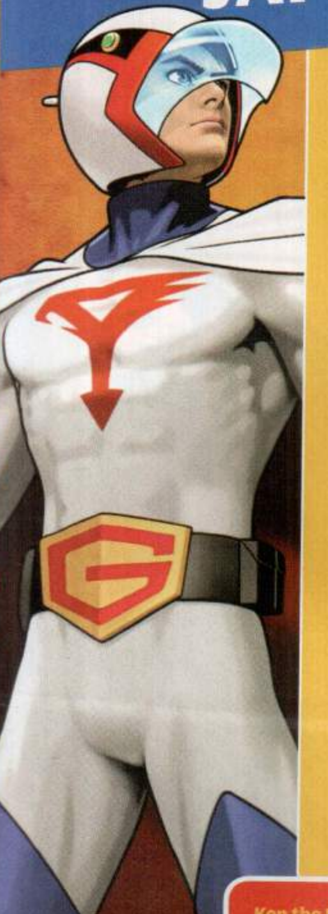
Uma VS (Vital Suit) apelidada de Ivan, com poder e capacidades incomparáveis às outras existentes. É um protótipo e está equipado com muito armamento pesado, tanto para acertar alvos próximos quanto alvos distantes.

Frank West

Primeira Aparição: Dead Rising (2006)

É o divertido e louco protagonista do game Dead Rising. Como jornalista freelancer ele resolve cobrir uma infestação bizarra de zumbis. No game ele mete a porrada e se veste até mesmo de Megaman.

JAPONESA X AMERICANA



Como mencionado anteriormente, **Tatsunoko vs Capcom: Ultimate All-Stars** é uma versão atualizada de **Cross Generation Heroes**, que só saiu no Japão. Muita coisa melhorou, mas muita coisa se perdeu também. Vamos conferir o que há de diferente entre os dois títulos?

PERSONAGENS EXTRAS

A melhor novidade do jogo é, sem dúvida nenhuma, os novos personagens. Representando a Capcom entraram o robô Zero (Mega Man X) e o jornalista Frank West (Dead Rising). Já do lado da Tatsunoko, Joe the Condor (Gatchaman), Tekkaman Blade (Tekkaman Blade) e Yatterman-2 (Yatterman) se juntaram ao resto do elenco.

MODO ONLINE

A melhor novidade de todas: a CAPCOM ouviu as nossas preces e incluiu um inédito modo online que está bem longe de ser perfeito, mas quebra um galhão para quem não tem como ir sempre na casa dos amigos para tirar uns contras.

Explicando: em nossos testes aqui na redação, conseguimos jogar sem problemas com amigos brasileiros. Entretanto, ao deixar o game escolher um oponente para nós, sofremos com um terrível **lag** e tivemos até que sair de uma partida de tão lenta que estava.

Outra coisa que poderia melhorar é o terrível sistema de **Friend Codes**. Tá mais do que na hora da Nintendo dar uma reformulada no sistema online do Wii e deixar tudo menos burocrático para nós, né?

BARRADO NA FESTA

Hakushon Daimou, conhecido por aqui como **Bob, o Gênio Maluco**, acabou ficando de fora por problemas de licenciamento.

REBALANCEAMENTO

Um dos maiores problemas dos games de luta são as chamadas **"apelações"**. Isso porque, por mais que os produtores se esforcem para deixar tudo equilibrado, sempre tem alguma coisa que acaba saindo diferente do esperado. A maior diferença aqui é sentida no personagem Karas, que possuía um combo infinito super fácil de fazer na versão japonesa, Cross Generation Heroes, que agora não existe mais. Outra modificação interessante é que os agarrões estão saindo bem mais facilmente, o que os torna muito mais úteis dessa vez.

ANIMAÇÕES

Todas as animações foram retiradas da versão ocidental e substituídos por desenhos da produtora **Udon**. A abertura animada de Cross Generation Heroes explicava o motivo dos os lutadores das empresas estarem se encontrando, mas com o novo vídeo não dá para entender muito bem como esse encontro rolou. Cross Generation Heroes tem esse nome pois o

Ken the Eagle

Primeira Aparição: Science Ninja Team Gatchaman (1972)

Ken The Eagle é o líder do grupo de heróis formado por cinco jovens que tem o intuito de defender a terra contra uma organização chamada Galactus que quer roubar recursos naturais da Terra. Ele é especialista em criar táticas para derrotar os inimigos.

Joe the Condor

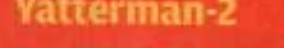
Primeira Aparição: Science Ninja Team Gatchaman (1972)

Ele é especialista em armas de fogo. Joe também é meio rebelde, chamando atenção por não ser o "certinho" do grupo.

Yatterman-1

Primeira Aparição: Yatterman (1977)

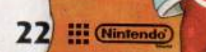
Gan Takada é um garoto de 13 anos que é filho de um famoso designer de brinquedos. Ele e sua namorada lutam contra o vilão Dokurobei que quer roubar as Skull Stones, pedras com o poder de revelar a localização da maior quantidade de ouro existente no planeta.



Yatterman-2

Primeira Aparição: Yatterman (1977)

Ai Kaminari é a namorada de Ganchan e se disfarça como a parceira Yatterman-2. Ela é filha de um comerciante de eletrodomésticos, sabendo construir máquinas, ajudando Gan. Ela utiliza um bastão que emite correntes elétricas em um ataque especial chamado "Electric Stick".





game é, literalmente, um encontro de gerações, já que o forte da Tatsunoko foi até o final dos anos 80, justamente o período onde a Capcom começou a crescer e se tornar um dos grandes nomes da industria de games.

MÚSICAS

Comparado com a versão japonesa a maior perda de Ultimate All-Stars foi, sem dúvida alguma, na trilha sonora. A música de abertura foi destruída, mas isso pouco importaria se a trilha do game fosse boa. Não é. Na versão original, cada personagem vinha com a sua música original, exatamente como nos outros games da série Versus. Entretanto, por conta de licenciamento, a CAPCOM optou por fixar as músicas por cenários, o que gerou uma trilha genérica, sem inspiração e sem metade do charme que havia em Cross Generation Heroes. Sim, nós sentimos tanta falta de cantar a música de **Gatchaman** no meio das lutas.

PERSONAGENS NOVOS POR DOWNLOAD

O produtor do jogo, **Ryota Niitsuma**, anunciou recentemente que a Capcom gostaria de lançar conteúdo extra para ser lançado em **DLC** no **Wii Shop**, assim como acontecem com as músicas de Guitar Hero e Rock Band. Porém, a Nintendo precisa dar sua "benção" para que isso ocorra e nós sabemos como ela é linha dura com essas questões. Os boatos mais recentes afirmam que a ideia é trazer Phoenix Wright (Ace Attorney), Ingrid (Capcom Fighting Evolution) e até Samurai Pizza Cats para o elenco do game. Poxa, Nintendo, libera aí e deixa a Capcom trabalhar!

MINIGAMES

Os minigames presentes na primeira versão foram todos pro beleléu. Não que façam falta: eram todos bobos e sem graça. Para compensar, a CAPCOM criou um novo, o Ultimate All-Shooters, que é muito mais elaborado do que qualquer minigame presente em Cross Generation Heroes. Ultimate All-Shooters é um game com a ação frenética de um shot'em up (game de "navinha").

Jun the Swan

Primeira Aparição: Science Ninja Team Gatchaman (1972)

A terceira na ordem de líder do grupo, ela é especialista em eletrônicos e em demolições. No grupo, tem o seu irmão mais novo que se chama Jinpei.

Casshan

Primeira Aparição: Neo-Human Casshern (1973)

Tetsuya Azuma decidiu virar o Cyborg Casshan para lutar contra robôs criados por seu pai que dominaram o mundo. Ele tem ao seu lado seu cachorro Friender e a garota Luna Kozuki, que ajudam na luta contra o império das máquinas.

Doronjo

Primeira Aparição: Yatterman (1977)

Doronjo é uma loira linda e sensual a serviço de Dokurobei. Ela utiliza seus lacaios Boyacki e Tonzura para fazer os trabalhos mais pesados. Ela só pensa nas Skull Stones.

ENTREVISTA



PRODUZINDO UM GAME DE LUTA

Ryota Niitsuma, o produtor da série Tatsunoko Vs. Capcom nos revela os bastidores da produção do novo game que acabou de chegar ao Brasil

NW: Quando tempo vocês levaram na produção do game? Quando começou?

Ryota Niitsuma: Nós começamos a trabalhar no game original (TvC: Cross Generation Heroes) que foi lançado apenas no Japão em fevereiro de 2007 e completamos o desenvolvimento em outubro de 2008. Este novo título (TvC: Ultimate All Stars) começou o seu processo de produção em janeiro de 2009 e se completou em novembro do mesmo ano. Então no total, junto com a versão japonesa, nós gastamos mais ou menos 3 anos de produção para completar este game.

Como vocês escolheram os personagens da Capcom e da Tatsunoko? Qual foi o critério?

Nós primeiro listamos todos os personagens que gostaríamos de incluir no jogo e fomos limitando baseados nos seguintes critérios: 1) com ou sem problemas de direitos autorais, 2) se os movimentos que desenvolveríamos seriam apropriados para o game, 3) história original de cada personagem (apenas protagonistas) e 4) equilíbrio do personagem (gênero, poder, velocidade, etc.). Para a versão ocidental, escolhemos a dedo para Ultimate All Stars personagens que receberam atenção especial tanto dos gamers japoneses quanto dos ocidentais.

Speed Racer é uma das séries mais famosas da Tatsunoko. Existia alguma intenção de trazer seus personagens para o jogo? Porque eles não foram incluídos?

Claro, nós pensamos em incluir o personagem principal em nosso grupo de personagens, mas infelizmente, o "carro" seria um de seus maiores problemas. As ações e movimentos dele não seriam muito bons para um game de luta. Como não sabíamos ao certo quais características do personagem seriam necessárias para que ele se encaixasse no estilo particular do jogo relutantemente tivemos que dispensá-lo da lista de candidatos.

Tanto TvC quanto Street Fighter IV seguiram o caminho do 3D com jogabilidade 2D. Mesmo com times diferentes de desenvolvimento, por que escolheram esse estilo tão similar?

Tekkaman

Primeira Aparição: Tekkaman: The Space Knight (1975)

Minami Johji é Tekkaman, um guardião do espaço, que usa uma armadura desenvolvida por um cientista para ajudar a humanidade a encontrar um novo planeta.

Tekkaman Blade

Primeira Aparição: Tekkaman Blade (1992)

Em 2087, a Terra está sendo invadida pelo alienígena Radam. Depois de perder a família, Takaya Aiba se transforma em Tekkaman Blade, disposto a se vingar.

Polimar

Primeira Aparição: Hurricane Polymar (1974)

Takeshi Yoroi era um policial com bastante ascensão dentro da polícia, mas acaba sendo sabotado pelo diretor. Trabalhando então como detetive, Takeshi faz um acordo com um cientista que descobre um metal mais poderoso que qualquer outra coisa, o Polimet, assim transformando-se em Polymar, o herói que luta contra o crime.

Modelos 3D nos permitem uma liberdade artística muito grande com os personagens para criar movimentos realmente fantásticos. É por isso que a Capcom imagina que este é o jeito mais apropriado de fazer um game de luta. TvC possui o visual interessante, o movimento da série VS (versus) e o excitante aspecto de quase leitura mental de Street Fighter.

"Nós pensamos em incluir o personagem principal (Speed Racer) em nosso grupo de personagens, mas infelizmente, o "carro" seria um de seus maiores problemas".
— Ryouta Niitsuma

A versão japonesa de Tatsunoko Vs. Capcom possuía o personagem Hakushon Daiomaoh, mas a versão ocidental não tem. Por quê?
Nós infelizmente tivemos que desistir de Hakushon Daimao e da família gênio por causa de problemas com direitos autorais. Havia tantos personagens para aparecerem em TvC, mas cada um deles possuía seus direitos autorais independentes. Mais especificamente falando, muitos personagens que poderiam aparecer nos EUA, não poderiam aparecer na Europa e vice versa. Da mesma maneira que houveram personagens que sequer entraram na lista de candidatos da versão original.

Tatsunoko Vs Capcom: Ultimate All Stars se comparado a versão japonesa pode ser considerado um jogo 100% novo? O que foi adicionado?
Um monte de respostas dos fãs foram levadas em consideração para a criação deste game e uma delas foi o rebalanceamento dos personagens. Mas as técnicas dos personagens, os movimentos especiais e tudo o que os fãs gostaram ficou praticamente igual. Para quem jogou a versão original basta pegar e continuar de onde pararam. Entre as grandes adições estão 5 novos personagens e a capacidade de jogar online.

Depois de Marvel, SNK e Tatsunoko com qual companhia você gostaria de fazer um game de luta com a Capcom?
Existem tantos personagens para se escolher. Eu pessoalmente acho que seria divertido fazer um game neste estilo com personagens populares da Nintendo e da SquareEnix.

O que você gostaria de dizer aos fãs brasileros de Tatsunoko Vs. Capcom? Nós continuamos torcendo por Blanka em Tatsunoko Vs. Capcom 2!
Tatsunoko Vs. Capcom será finalmente lançado no Brasil! Com controles simples, todos poderão jogar e se divertir com uma série de golpes e elementos que farão os fãs dos desenhos animados da Tatsunoko delirarem. Eu realmente espero que vocês possam curtir. O apoio de vocês é certamente a chave para que possamos fazer TvC2. Blanka tem movimentos e técnicas especiais que certamente se encaixam no estilo de luta do nosso game. Aguardem novidades!



Karas
Primeira Aparição: Karas (2005)
Karas é o espírito da cidade, portanto aquele que se tornar Karas é quem irá defender o lugar a sua maneira. Otoha Yousuke é o Karas que defende Tóquio de demônios.

Gold Lightan
Primeira Aparição: Golden Warrior Gold Lightan (1981)
O jovem Hiro Takai um dia acha um isqueiro de ouro, descobrindo que na verdade é um robô gigante chamado Gold Lightan. O "isqueirão" tem a missão de salvar a Terra da invasão do rei alienígena Ibalda.

Ippatsuman
Primeira Aparição: Gyakuten! Ippatsuman (1982)
Numa cidade chamada Osteandel, a empresa Time Lease aluga qualquer tipo de coisa e é líder no seguimento. Surge então uma nova empresa na cidade, a Skull Lease, onde os donos são um trio de vilões. Quandos os vilões invadem Time Lease chega o momento de Sokkyu Gou se tornar o herói Ippatsuman.



SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

SIM, É UM CLONE DE MARIO KART. MAS SERÁ QUE TÃO BOM QUANTO?

Se Sonic tivesse uma nacionalidade definida, provavelmente ele seria brasileiro. Por que? Porque ele não desiste nunca! Após anos com lançamentos razoáveis, o ouriço tenta novamente roubar uma fatia do bolo de Mario, que domina o mercado quando o assunto é jogos de kart. Sonic & SEGA All-Stars Racing é exatamente isso que você está pensando: um jogo de kart onde Sonic e outros personagens da produtora vão competir ao bom estilo Mario Kart.

Nós já falamos desse jogo aqui na Nintendo World ano passado, mas devemos voltar a conversar sobre o título por conta de uma bela novidade: a adição de Miis. Foi confirmado que os simpáticos personagens que representam os jogadores no Wii serão selecionáveis como corredores, exatamente como acontece em Mario Kart - não se canse, vamos fazer diversas comparações entre esses dois jogos, é inevitável.

All-Stars Racing terá vários personagens que você possivelmente já ouviu falar. Além de Sonic, Tales, Dr. Eggman e Knuckles, figuras como AiAi, Amigo, Bonanza Bros. e Nights estarão no meio dos rachas. Para ter uma ideia de quem vai estar presente, basta olhar a lista de SEGA All-Star Tennis e somar os Mii's e alguns novos personagens.

Enquanto Mario Kart Wii oferece 16 pistas novas e 16 reaproveitadas de outras versões, o racha da galera da SEGA terá 24 circuitos. São oito a menos, no total, mas

INFO

Plataforma: Wii, também DS
Produção: SEGA
Desenvolvimento: Sumo Digital
Gênero: Corrida
Lançamento: Fevereiro de 2010
Expectativa: Média



damos um desconto por serem todos traçados originais, feitos para esse jogo. E os cenários vão incluir localizações muito conhecidas dos fãs de Sonic, como Seaside Hill e as fases do cassino de Sonic 2. Nada mal, hein?

As corridas serão formadas por oito corredores online e a SEGA prometeu tela dividida para até quatro jogadores localmente. Ainda bem, só esperamos que nas corridas offline o número de competidores não seja apenas oito, e sim 12, como em Mario Kart Wii.

A jogabilidade é um dos pontos que nos preocupa. A taxa de quadros por segundo, que determina a sensação de velocidade em um jogo de corrida parece muito instável. Ora tudo está bem, ora acontecem quedas bruscas, que chegam a nos fazer espremer a cara como se tivéssemos chupado um limão azedo. E é essa a cara que vamos fazer caso a SEGA não conserte esse problema até o lançamento!

Outro pequeno problema apontado por várias pessoas que testaram as versões Beta é o gráfico. Os personagens até possuem uma boa modelagem, mas os cenários contam com texturas fracas.

O último vídeo divulgado antes do fechamento desta NW, mostrou habilidades especiais muito interessantes - algo que promete diferenciar a jogabilidade. Sonic, por exemplo, se transforma em Super Sonic e alcança uma velocidade enorme voando sem seu kart. Afinal de contas, para que ele precisa de um quando tem o poder das esmeraldas?

As pistas, apesar dos pequenos problemas apontados, terão as mesmas características de jogos do gênero: muitos obstáculos, curvas, saltos, atalhos e elementos que vão ajudar ou atrapalhar o piloto de acordo com sua performance nas corridas.

Sonic & SEGA All-Stars Racing não é original, mas o que vamos procurar assim que for lançado é diversão, e isso vamos encontrar de sobra.

SONIC todo "boy" com a caranga!

PASSADO AUTOMOBILÍSTICO

Você acha que essa é a primeira vez em que Sonic e sua turma encaram um jogo de corrida? Você está muito enganado! Vamos relembrar as primeiras derrapagens do ouriço no mundo dos games.

Sonic Drift

Lançamento: 1995

Console: Game Gear

Lançado para o já esquecido portátil da SEGA, Sonic Drift era quase um Super Mario Kart, só que, evidentemente, muito aquém no quesito qualidade e com apenas quatro personagens. A música de invencibilidade era baseada na trilha "Sonic - You Can Do Anything", a música japonesa de abertura de Sonic CD. Inicialmente, Sonic Drift foi lançado apenas no Japão, mas depois com as diversas coletâneas de clássicos da SEGA, ele chegou a outros continentes do mundo. No ano seguinte, uma continuação foi lançada com três novos personagens - Knuckles era um deles - e novas mecânicas de jogo. Não ficou perfeito, mas tinha bem mais cara de jogo de corrida que o primeiro.

Sonic R

Lançamento: 1998

Console: Saturn e PC

Nós esperamos que a SEGA não tenha usado Sonic R como parâmetro para a criação de All-Stars Racing, porque se tiver, não podemos esperar coisa boa. Sonic R era um jogo de corrida onde os pilotos não eram pilotos....Porque não haviam veículos! Pois é, apesar de estranho, é o mais lógico, já que os personagens são conhecidos por correr bastante. Mas pare para pensar: é justo ver Sonic perder uma corrida em um kart? Bem, podemos dar a desculpa do carro ser ruim, mas... A pé? Bem, acho que só por esse "pequeno" detalhe você já sacou o porquê Sonic R foi um fiasco e All-Stars Racing possui veículos, certo?

Sonic Riders

Lançamento: 2006

Console: GameCube

Se o problema em Sonic R era a jogabilidade travada e a desleal corrida a pé, Riders resolveria isso colocando a turma do ouriço em pranchas de Snowboard. Radical, não? Só que a a SEGA esqueceu de melhorar a jogabilidade, e Riders acabou ficando no esquecimento por não ser divertido. Sem falar que as texturas são feias até mesmo para a época. O bacana era que existia todo um enredo por trás das competições, mas nenhuma razão aparente para se usar pranchas voadoras no lugar de karts. Antes que você conclua que All-Stars Racing passa por algo semelhante, vale lembrar que pelo menos Riders rodava a 60 quadros por segundo. Portanto, SEGA, não aceitamos desculpas!

PREVIEW

Wii

SAKURA WARS: SO LONG, MY LOVE



SÉRIE DE RPG DA SEGA CHEGA AO NINTENDO WII

A rivalidade declarada entre a SEGA e a Nintendo acabou sempre favorecendo a nós gamers que curtimos bons momentos entre um Mega Drive e um SNES. E haviam certos games que nos faziam pender mais para um lado do que para o outro. Esse é o caso de Sakura Wars cuja popularidade era tão grande no Japão que chegou a render uma série animada, quadrinhos e até uma peça de teatro! Infelizmente, nenhum dos games da série chegou a ser lançado oficialmente no ocidente, mas isso está para mudar agora que a NIS resolveu se encarregar de traduzir o game e lançá-lo nos EUA.

UM NOVO RECOMEÇO

Sakura Wars: So Long My Love é o quinto game da série no Japão, mas não se assuste: se os quatro primeiros games eram todos sequenciais, este não tem nada a ver com os outros. Isso porque a história da Sakura (protagonista original da série) se encerrou em Sakura Wars IV e a SEGA resolveu criar um novo início.

Se você não conhece nada da série, já dou a dica: Sakura Wars não é um RPG como outro qualquer. Isso porque o futuro não está pré-determinado e interações entre os personagens tem um grande papel no jogo, onde suas ações podem mudar o rumo da história e até o final. Prepare-se para entrar em uma história típica de um desenho animado japonês e escolher entre 7 personagens e controlar robôs gigantes em batalhas contra um império maligno. O mais interessante é que as batalhas colossais acontecem no meio da cidade de Nova York em um passado alternativo onde as máquinas evoluíram rapidamente e apenas mulheres de espírito forte é que podem salvar o planeta. O game terá 8 capítulos que rendem entre 4 e 5 horas de jogo, ou seja se for terminar com todos os personagens basta multiplicar este número. Agora só nos resta saber se o jogo que pita tanto a cabeça dos japoneses faz sucesso por aqui também.

AS MOÇAS é quem comandam os robôs gigantes

Drink Bar

Emergency! Dark Pneuma detected near Wall Street! Star Division, get to the Ahab!

INFO

Plataforma: Wii
Produção: SEGA
Desenvolvimento: Idea Factory
Gênero: RPG
Lançamento: Março de 2010
Expectativa: Alta

PREVIEW Wii

TRAUMA TEAM

NOVOS MÉDICOS NÃO DEIXARÃO VOCÊ IR PARA A U.T.I.

Tudo começou com a brilhante ideia de usar a caneta Stylus do Nintendo DS como bisturi, e cinco anos depois, Trauma já pode ser considerada uma das mais bem sucedidas séries dessa geração. Após passar por vários episódios no DS e no Wii, a franquia será renovada para atrair um novo público, mas sem perder a essência consagrada pelos fãs de plantão.

Lembra do Dr. Derec Stiles? As aventuras por trás das operações desse médico na organização Caduceus geraram muitas histórias repletas de emoção e muitos exageros, diga-se de passagem. Trauma Team pretende manter o envolvimento do jogador com os casos apresentados, só que desta vez de uma forma mais realista, e provavelmente sem vilões e vírus mágicos.

Ao invés de apenas um médico, Trauma Team terá seis profissionais que atuam em diferentes especializações da medicina. Cada um dos personagens será responsável por um tipo de jogabilidade, correspondente a sua área. Gabriel Cunningham, por exemplo, é o médico responsável por fazer os exames e diagnósticos; já Maria Torres é a especialista em reanimações, e por aí vai.

Com seis personagens realistas a Atlus pretende criar um enredo que seja mais próximo aos casos reais, pegando o gancho dos seriados americanos que exploram as habilidades médicas, como E.R. e Bones, que andam em evidência neste lado do globo.

A forma como as histórias serão contadas é parecida com o que já foi feito na série: personagens desenhados a mão e com dublagens "acima da média", segundo a produtora, vão dar o clima das famosas animações japonesas. Para atrair o público ocidental, a Atlus também se inspirou em obras de quadrinhos americanos. Uma mistura maluca, diga-se de passagem.

Trauma Team vai ter modalidades para dois jogadores fazerem operações juntos, assim como já aconteceu nos dois últimos jogos da série para o Wii. Apesar de poucas informações sobre a jogabilidade, sabemos que a fórmula deve se manter a mesma: cada tipo de "ação" utilizará comandos diferentes em uma espécie de quebra-cabeça.



O QUE será esse rosinha aqui? Um chiclete?

INFO

Plataforma:	Wii
Produção:	Atlus
Desenvolvimento:	Atlus
Gênero:	Estratégia, quebra-cabeça
Lançamento:	20 de abril
Expectativa:	Alta

BIG BOY Games
DIVERSÃO DE VERDADE

www.bigboygames.com.br
ATENDIMENTO WEB (19) 3308-6998

(19) 3243-2444



Av. Alberto Sarmento - 879 - Castelo - Campinas/SP

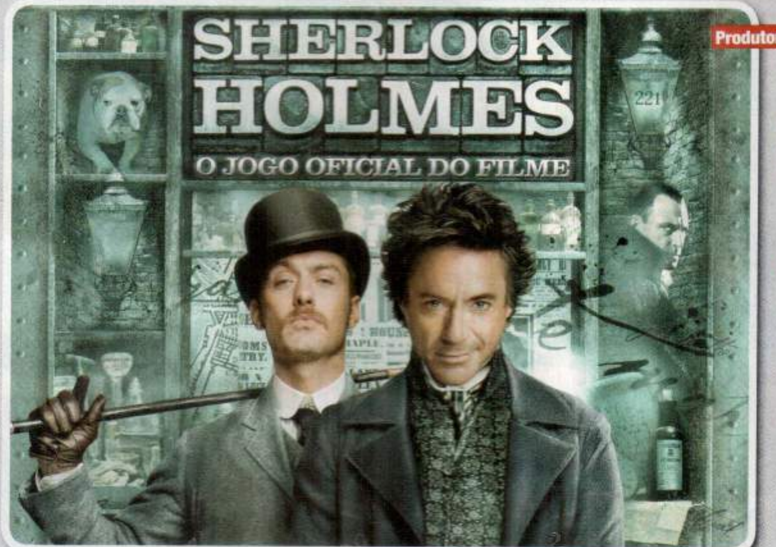
CM8

VENDAS PARA TODO O BRASIL





Enquanto o filme do Sherlock Holmes estoura nas bilheterias, você pode continuar a diversão jogando o mobile game oficial do filme. Mas se prefere viajar na fantasia, pode ser divertir com os engraçados monstrinhos de Spore ou com as criaturas assutadoras de Resident Evil. Para fechar o mês, aposte uma corrida no Rally Dakar.



Produtora: Gameloft

SHERLOCK HOLMES

Assuma o papel do lendário detetive Sherlock Holmes e seu parceiro Watson no jogo móvel oficial do filme em um mistério que exigirá inteligência aguçada e determinação para resolver. As mulheres estão desaparecendo das ruas de Londres e o culto maligno de Lord Blackwood parece estar por trás, mas por quê? Enfrente os homens de Blackwood em batalhas épicas, perseguindo suspeitos pelos becos, correndo em carruagens pelas ruas movimentadas e usando seu poder de observação e dedução para encontrar pistas. Neste jogo, o desafio não é nada elementar.

SPORE CREATURES

AS SUAS CRIATURAS SPORE ESTÃO DE VOLTA E MAIS EVOLUÍDAS! Esta inovadora continuação do jogo Spore emergiu do lodo e está em terra firme. Comece de onde parou num novo jogo criado para o seu celular. Ataque ou faça amizades com outras criaturas e explore 12 novos níveis! Recolha partes do corpo e adapte-se para completar os desafios. Modifique a sua criatura com o Criador de Criaturas para otimizar a sua evolução e chegada ao TOPO DA CADEIA ALIMENTAR! Jogue Spore Creatures e trace o seu futuro!

Produtora: EA





Destaque

LG C1100

Com um design compacto e elegante, ele tem formato flip e o acesso ao menu é direto, permite contato através de áudio e outros arquivos multimídia. A bateria é de lítio 780 mAh, com autonomia (em stand-by) de 200 horas. A mmeória interna é de 1 MB e a tela interna tem 65 mil cores. A resolução de 128 x 128 pixels é indicada para jogos mais simples.



RESIDENT EVIL UPRISING

Produtora: Glu





Baseado em um dos jogos mais vendidos de todos os tempos, Resident Evil Uprising chega ao seu celular. Controle Claire e Leon, explore os ambientes e desvende os quebra-cabeças. Trace um caminho através de uma paisagem urbana, mas tome cuidado pois cada ação pode significar vida ou morte.

RALLY DAKAR 10

Percorra a Argentina e o Chile pelos terrenos mais duros no derradeiro desafio Rally DAKAR 2010. Agora você conduzirá veículos novos, vencerá mais adversários e provará que tem o que é preciso para concorrer no rali mais inesquecível do mundo! Saboreie o amargo da derrota e a doce vitória enquanto desbrava os caminhos difíceis do deserto da América do Sul – só haverá um vencedor!

Produtora: EA





Top 5 Downloads do Mês

1. Guitar Hero 5
2. GT Racing: Motor Academy
3. FIFA 10
4. Sonic Jump
5. James Camerons AVATAR



Para baixar, acesse o navegador web do seu celular ou envie uma mensagem de texto com a palavra IDEIAS para o número 250. Se preferir, acesse o site www.claroideias.com.br



Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.

PREVIEW

DS

POKÉMON HEART GOLD & SOUL SILVER



FALTA POUCO PARA O MAIOR LANÇAMENTO DE TODOS!

O ano de 2009 certamente foi muito bom para todos os amantes da série Pokémon lá no Japão! O maior motivo de comemoração foi sem dúvida o lançamento das versões Heart Gold & Soul Silver. Isso transformou em realidade o sonho de muitos fãs lá na terrinha dos olhos puxados. Já no nosso caso não havia mais o que se fazer além de ficar chupando o dedo durante um longo ano. Assim, quem não entendia japonês e não queria esperar só pôde escolher uma das seguintes opções: jogar algo sem entender ou treinar bem o inglês e esperar pelo lançamento da versão ocidental. No mês de março quem escolheu a segunda opção vai desfrutar dessa aventura que até agora recebeu vários elogios, além de ter sido o segundo jogo mais vendido do ano passado no Japão.

Em Heart Gold & Soul Silver você poderá visitar a região de Johto novamente. Só não pense que tudo estará como antes! Gráficos melhorados e visuais incríveis esperam por você. Alguns locais receberam modificações que os deixaram com uma cara muito melhor e isso não é só fruto dos novos gráficos, mas sim de uma nova reformulação. Como exemplos podemos citar os ginásios e os Centros Pokémon que ganharam uma nova estrutura.

Pela primeira vez a série sofre uma grande mudança no seu layout. O menu principal agora também pode ser ativado pela tela de toque, sua "bag" (local onde os itens são guardados) agora é manuseada de uma forma diferente, o box (lugar onde os Pokémon são depositados) sofreu modificações e vários outros aplicativos do jogo

Depois de ganhar da elite pela primeira vez, você pode explorar a região de Kanto. Estando lá, basta ir até o prédio da Silph CO e Steven Stone (Campeão de Ruby e Sapphire) permitirá que você escolha um dos três iniciantes de Hoenn (Treecko, Mudkip e Torchic) para sua equipe!

INFO

Plataforma: DS
Produção: Game Freak
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: RPG
Lançamento: 14 de Março (EUA) e já lançado no Japão
Expectativa: Muito alta

O VISUAL MUDOU muito desde a versão do Game Boy



ESTUDE inglês ou japonês ou não vai entender nadica

O Pokéwalker, dispositivo que vem junto com os jogos, chamou bastante atenção por possuir um contador de passos. Você pode passar um de seus Pokémon para ele e fazer com que o monstrinho ande por "rotas" onde ele poderá participar de batalhas para capturar outros Pokémon ou até mesmo encontrar itens. Depois é possível enviar tudo isso para o seu cartucho.

também.

Todos os Pokémon de Kanto e Johto receberam novos Sprites (as figuras dos monstrinhos que são vistas durante as batalhas) e os de Hoenn e Sinnoh ficaram os mesmos usados na Platinum, mas não é só isso que chama atenção. Agora o monstrinho que estiver como primeiro na equipe fica seguindo o treinador em quase todos os momentos.

O jogo é bastante nostálgico, muitas vezes você poderá encontrar os treinadores antigos exatamente nos mesmos locais, além de alguns itens como as Pokébolas especiais do mestre Kurt, mas isso não é tudo!

Novas áreas foram adicionadas, alguns Pokémon aprenderam certos golpes exclusivamente nessas versões e é possível ter maior controle das características passadas por cruzamento por meio de itens.

HG&SS não são apenas simples remakes, sendo assim não pense que vai encontrar uma história exatamente igual, pois ela foi reformulada para que ficasse mais interessante e explicativa, recebendo elementos do enredo de Pokémon Crystal e alguns novos personagens. Não importa se você é um futuro treinador Pokémon ou um veterano, Heart Gold & Soul Silver vem para ficar.

LUGIA é o Pokémon lendário de Soul Silver

PREVIEW

DS

INFINITE SPACE

YURI, cuidado com essa espada aí!

EMBARQUE NESSA AVENTURA DE FICÇÃO CIENTÍFICA JAPONESA

Jogos portáteis costumam ter uma filosofia um pouco diferente dos games para consoles de mesa. Enquanto investe-se mais em gráficos cinematográficos e até no tempo de jogo nos consoles comuns, nos portáteis normalmente o que predomina é a ideia da diversão repetitiva, rápida e simples.

Infinite Space vai totalmente contra a corrente nesse aspecto. É fácil notar isso pelas declarações de Atsushi Inaba, o produtor do jogo: em entrevistas, ele já disse que serão necessárias pelo menos 60 horas de jogo para terminá-lo (100 horas se quiser completar 100%), que existem mais de 150 tipos de naves para se customizar e a mesma quantidade de personagens controlados pela CPU para interagir e fazer parte do seu grupo. Acha que isso é tudo?

Então fique sabendo que o jogo foi inspirado pelo livro ***O Fim da Infância***, de ***Arthur C. Clark***, que é ninguém menos que o escritor de ***Uma Odisséia no Espaço***, o que dá um tom sério e interessante à trama.

DOIS GAMES EM UM

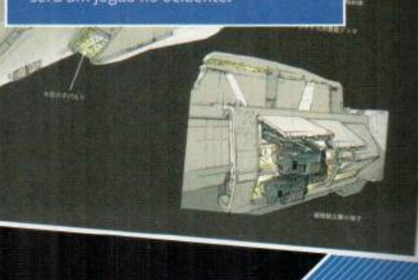
Os produtores dizem que Infinite Space na verdade é dois jogos em um: no começo do jogo, a história é focada no protagonista Yuri, que quer se tornar um comandante de nave espacial para viajar pelo inóspito e escuro espaço. Depois, o game mostra um outro lado indo para algo mais filosófico com a exploração do universo, batalhas épicas e um roteiro digno dos melhores filmes de ficção científica. Ligando tudo isso, o game contará com várias cenas em animação produzidas pelos melhores estúdios de animação japonesa (Production I.G e Gonzo), que têm em seus currículos animes famosos como ***Ghost in the Shell*** e ***Afro Samurai***.

Se você estava à procura de um bom RPG para o seu DS, fique de olho nesse game: com muitas opções de customização, muita história e batalhas de encher os olhos, Infinite Space promete ser um dos mais ambiciosos projetos já lançados para um portátil. Agora só resta torcer para que as expectativas sejam cumpridas.

O TOQUE ESPECIAL DE UM MESTRE

O nome Atsushi Inaba pode não ser tão conhecido, mas ele é quase tão importante quanto Shigeru Miyamoto ou Eiji Aonuma. Inaba foi produtor de grandes games dessa nova safra de última geração, como Phoenix Wright, Devil May Cry, Viewtiful Joe e Okami. O último game que teve o toque do produtor foi **Madworld** para o Wii. Esses jogos já garantem que Infinite Space será um jogão no ocidente.





CUSTOMIZE a sua própria nave espacial

INFO

Plataforma: DS
Produção: SEGA
Desenvolvimento: Platinum Games
Gênero: RPG
Lançamento: Março de 2010
Expectativa: Alta

JBC

A MAIOR EDITORA DE MANGÁS DO BRASIL



DECA SPORTS DS

UMA MARATONA DE ESPORTES AGORA NO SEU DS

A série Deca Sports nasceu na tentativa da Hudson de embarcar no sucesso que a Nintendo conseguiu com Wii Sports. Como o primeiro game se saiu muito bem vendendo mais de 2 milhões ao redor do mundo, é óbvio que não ia demorar muito para surgirem outros da série. Sendo assim, Deca Sports 2 saiu para o Wii (e você pôde conferir o Review na edição #129 da **NW**) e muito em breve o DS vai receber seu título da série.

Deca Sports DS adaptou para o portátil a jogabilidade que antes dependia dos controles com sensores de movimento do Wii, trazendo para as duas telas 10 modalidades esportivas inéditas: golfe, Rugby, pingue-pongue, queda-de-braço, escalada, paraquedismo, tiro ao prato, Sepak Takraw, Cheerleading e Bobsled.

Se você ficou confuso ao ler alguns desses nomes, não se espante: Deca Sports DS conta com alguns esportes diferentes mesmo e essa é a marca da série.

Outra coisa bacana é que será possível customizar sua equipe no game do jeito que quiser, modificando as habilidades, os atributos físicos e até as roupas dos seus atletas virtuais. Assim que tiver sua equipe montada, é só detonar seus amigos no Multiplayer que terá suporte para até 6 jogadores via "Game Sharing", ou seja, basta ter apenas um cartucho para que todos consigam se divertir nas competições.

Com lançamento previsto para o mês de março, Deca Sports DS promete trazer muita diversão descompromissada para os ávidos proprietários do portátil da Nintendo.

ESPORTES ESTRANHOS, MAS DIVERTIDOS

Sepak Takraw

Esporte bastante popular no Sudeste da Ásia se assemelha bastante ao "futevôlei" brasileiro. Você pode nunca ter ouvido falar, mas nosso país já foi até campeão mundial de Sepak Takraw em 2001, 2003 e 2007. Nada mal hein?

Bobsled

Desse você com certeza já ouviu falar. É aquele esporte onde equipes de duas ou quatro pessoas descem uma pista de gelo sobre um trenó. Como não tem muito a ver com o clima do Brasil, o Bobsled só ficou mesmo conhecido aqui por causa do filme ***Jamaica Abaixo de Zero***. Lembrou?

Cheerleading

Com danças coreografadas as líderes de torcida (Cheerleaders) do colegial norte-americano vivem participando de competições, sempre pulando e remexendo o esqueleto.

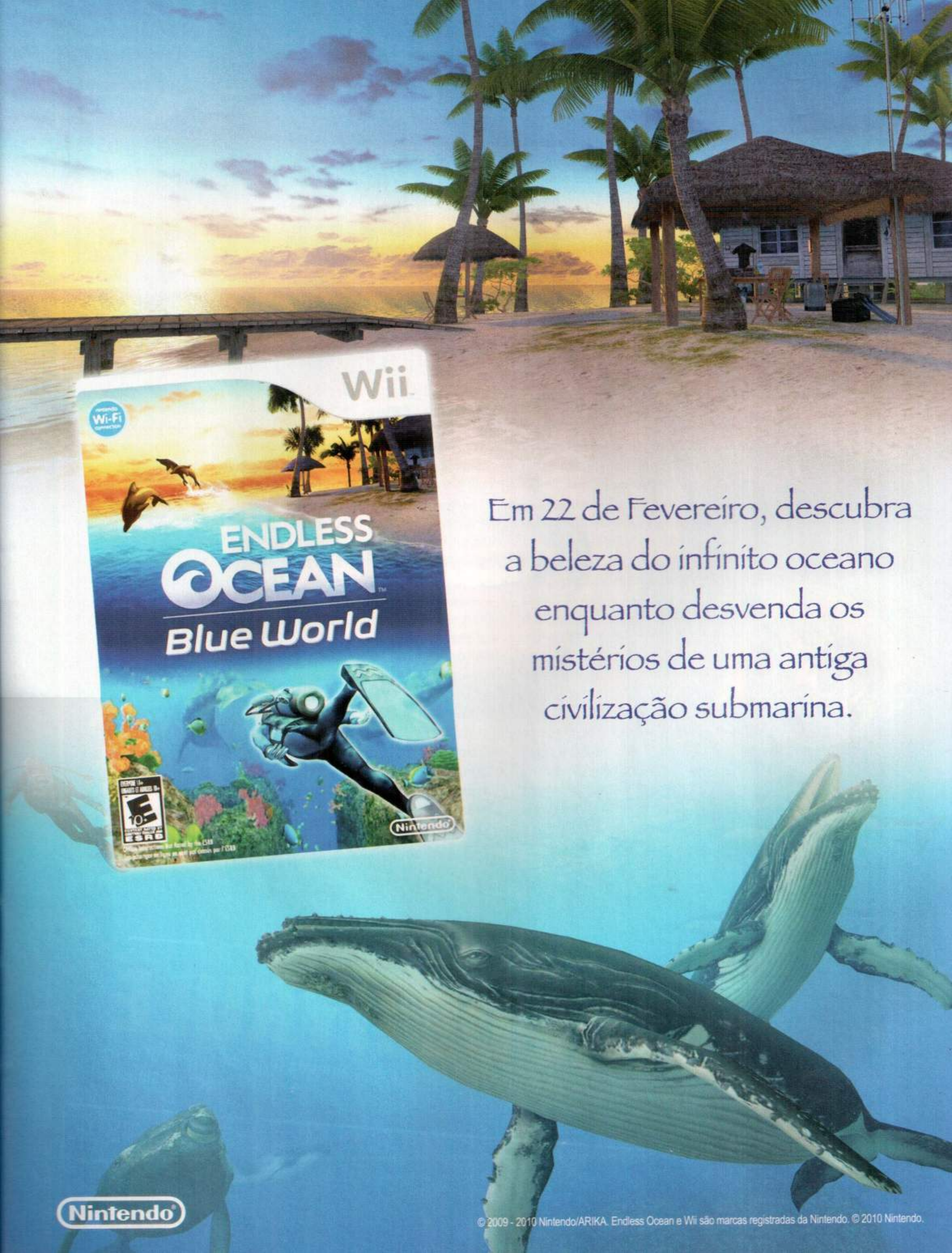
INFO

Plataforma: DS
Produção: Hudson Soft
Desenvolvimento: Hudson Soft
Gênero: Esporte
Lançamento: Março de 2010
Expectativa: Média





EI! faça no DS aquilo que deveria fazer na vida real, sedentário!


Wii
Wi-Fi
ENDLESS
OCEAN
Blue World
E
ESRB
Nintendo
Em 22 de Fevereiro, descubra
a beleza do infinito oceano
enquanto desvenda os
mistérios de uma antiga
civilização submarina.
Nintendo
© 2009 - 2010 Nintendo/ARIKA. Endless Ocean e Wii são marcas registradas da Nintendo. © 2010 Nintendo.

O MESTRE DE HYRULE

Tivemos uma conversa exclusiva com Eiji Aonuma, diretor e produtor dos games da série The Legend of Zelda

— Renato Siqueira

"Eu gostaria de continuar usando neste novo game de Wii muitos dos elementos que foram introduzidos em Twilight Princess..."

NW: Quanto tempo é necessário para se desenvolver um game da série The Legend of Zelda?
Eiji Aonuma: O tempo que se leva para produzir um jogo varia de acordo com diversos fatores. Por exemplo, depois de Phantom Hourglass, nós imaginamos que os jogadores iam logo querer uma continuação. Sendo assim, nós decidimos logo o nosso objetivo com Spirit Tracks, realizando a nossa visão da maneira mais eficiente possível.

É claro que algumas vezes fatores de desenvolvimento podem empacar o tempo em que um jogo pode ser feito. O que acontece se alguém da produção tem uma grande ideia, mas nós já começamos a trabalhar em um outro conceito? Nosso objetivo mais importante é satisfazer nossos jogadores, então se sentimos que uma ideia vai melhorar toda a experiência, nós algumas vezes trabalhamos para implementa-la, mesmo que isso signifique que falharemos com o cronograma.

Como manter-se fiel às origens de uma série que já mudou tanto? Existe alguma regra ou ordem para manter certos elementos intactos?
Embora a série já exista a tanto tempo, nós temos um pouco de liberdade em relação ao formato de cada game individualmente. Por exemplo, em Spirit Tracks nós introduzimos um trem customizável, onde Link pode viajar por Hyrule. Eu não sei ao certo se isso poderia ter sido antecipado baseando-se no que foi incluído em velhos games da série.

Eu não acho que haja nenhuma regra fechada e imutável que tenhamos que seguir quando produzimos um game, mas o time (de produção) gosta de pensar que existem algumas características que devem ser mantidas e fazem sentido a todos os games de Zelda. Isso é uma coisa muito difícil de se definir, mas é algo consistente em todos os games que fizemos desde o primeiro e imagino que seja algo que nossos fãs sentem também.

Você acha que Zelda é produzido e jogado de forma diferente daqueles games lançados na década de 1980? A essência ainda está presente?
Como eu disse, a sensação que o game passa é consistente a todos os Zelda que foram lançados desde o primeiro. Pelos projetos que eu dirigi nós procuramos fazer este sentimento o mais realista e tangível possível. E eu acredito que mais para frente poderemos seguir ainda mais nessa direção com o futuro avanço dos hardwares e da tecnologia gráfica.

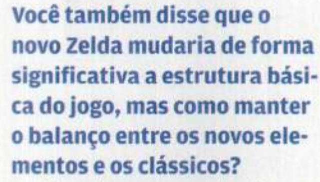
O que você acha que é diferente hoje de quando você começou a trabalhar na Nintendo?
A minha carreira começou como a de um artista que define sua própria expressão para a de um diretor que maximiza tudo o que sai de seu time de desenvolvimento, e agora continua como um produtor que desenha o futuro da franquia Zelda. Em qualquer posição que estiver, eu quero manter o jeito positivo de desafiar tudo, com o intuito de desenvolver cada vez mais cada título em que trabalhar.

Recentemente você disse que o estilo gráfico de Zelda para o Wii ainda não havia sido decidido, mas que certamente seria "realista" ao invés do estilo "Wind Waker". Você pode nos falar um pouco sobre isso?
Eu gostaria de continuar usando neste novo game de Wii muitos dos elementos que foram introduzidos em Twilight Princess. Um destes elementos é o estilo artístico desenhado de uma maneira mais realista.

Em relação aos dois diferentes estilos de arte, eu sinto que o estilo cartunesco é a melhor maneira de entregar o tipo de jogo que queremos no Nintendo DS. Se utilizássemos um estilo realista para os gráficos, o tamanho de Link e dos outros personagens seria muito pequeno para ser controlado em relação ao tamanho dos cenários, construções e objetos no DS. Não seria algo impossível de se fazer, mas estaria bem longe da experiência ideal do jogador.

O esquema de controles e de jogabilidade que adotamos com Phanton Hourglass e Spirit Tracks, usando o estilo cartoon chamado "deformation" (deformação), onde mudamos as proporções entre os personagens e outros objetos nos cenários, podem ser naturalmente aceitos pelo jogador.

AONUMA FAZIA BONECOS NA FACULDADE DE ARTES. Será que o Link tem essa cara por causa disso?



Você também disse que o novo Zelda mudaria de forma significativa a estrutura básica do jogo, mas como manter o balanço entre os novos elementos e os clássicos?
Você está correto! Nós dissemos que gostaríamos de fazer neste novo título para o Wii algumas mudanças fundamentais a fórmula da série, algo que temos observado no decorrer dos últimos games. Embora eu não possa ser específico neste momento, eu posso dizer que estamos cientes da paixão de nossos fãs pela série e tenha certeza de que manteremos intactas uma boa parte dos elementos que fizeram a Zelda ser o que é.

Em Spirit Tracks finalmente podemos controlar a princesa Zelda, embora de uma maneira diferente e em apenas algumas partes do jogo. Qual será o próximo passo? Existe algum plano de fazer um game onde Zelda será o personagem principal?
Nós sentimos que introduzindo Zelda como um dos componentes do jogo na aventura de Link em Spirit Tracks demos um grande passo em relação a série. Até este ponto ela era uma particpante passiva nos games e eu acredito que pudemos mostrar bastante sobre seu caráter e personalidade desta vez.

Nós estamos atentos para as respostas dos jogadores e como eles se sentem em relação ao papel de Zelda em Spirit Tracks. Vamos levar isso em consideração no futuro.

Como começa um dia na vida de Aonuma? O que você faz?
Eu faço o café da manhã todos os dias para a minha esposa e meu filho. É uma espécie de "aquecimento", sendo que o resultado final dos meus ovos indica qual será a minha condição para o resto do dia.

A conversa na mesa do café é especialmente preciosa porque é o momento em que posso ter um tempo com minha família durante os dias da semana quando trabalho até tarde da noite. Por isso eu nunca posso dormir demais! (apesar de as vezes não aguentar...). Depois do café, eu tomo banho e me preparo para o escritório, e saio de casa com meu filho que vai para a escola. Às vezes uma boa ideia aparece durante estes meus banhos matutinos, nestes dias eu acabo me atrasando e saio de casa correndo para a estação de trem.

Você trabalha com Shigueru Miyamoto por tantos anos, você se lembra de quando o conheceu? Qual foi a sua primeira impressão dele?
A minha carreira na Nintendo começou como Pixel Artist (artista que faz desenhos com pixels) e desenhista de personagens como Mario. Mesmo com toda a experiência em uma das mais competitivas universidades de arte do Japão ainda levou um bom tempo para que eu dominasse técnicas específicas necessárias para o desenvolvimento de games. Eu ainda me lembro quando Miyamoto me disse, "sua experiência na universidade de arte parece não ter feito bem a você" em um momento em que estava perdendo muito tempo em um projeto.

Isso fez com que eu me esforçasse ainda mais para terminar o trabalho de uma vez. No entanto este tipo de "conselho-empurrão" não é uma atitude típica dele. Eu acredito que ele fez este comentário porque sabia que eu me sentiria provocado por ela. E depois disso Miyamoto continuou a me dar feedback, sendo que algumas vezes ele fazia ações que eram completamente contraditórias.

No Japão, onde eu posso ouvir um concerto de sua banda "The Wind Wakers" e qual instrumento você toca?
Eu toco percussão latina (Bongo ou Conga) e as vezes bateria. Wind Wakers é a orquestra de sopro da Nintendo e eu sou o capitão dela. E fazemos concertos na primavera, verão (ou outono) e no natal na grande sala de conferências que fica no topo do prédio da sede da Nintendo (em Kyoto no Japão). Pelo fato de acontecer dentro do escritório, o público fica restrito aos funcionários da Nintendo e suas famílias. No último ano nós pudemos fazer um concerto fora da empresa no auditório público da cidade de Kyoto, onde um grande número de famílias e amigos puderam assistir. Nestes eventos nós tocamos sons originais de jogos de videogame (isso porque a orques-

"Eu toco percussão latina na minha banda e gosto dos ritmos do samba... espero um dia poder experimentar o carnaval do Rio..."

tra é formada por membros do departamento de som da empresa) e recebemos uma resposta muito positiva. Esperamos poder fazer um concerto como este pelo menos a cada dois anos.

De onde você tira inspiração para os labirintos e Puzzles (quebra-cabeças) do jogo?
É interessante notar que a formação do nosso time de desenvolvimento, que cria os Puzzles do jogo, acaba resultando em um aproximação filosófica diferente a forma como são elaborados. Por exemplo, um dos desenvolvedores que trabalhou nos labirintos em Spirit Tracks tem uma formação em programação. Nós descobrimos que os Puzzles que ele criou tinham muito mais cálculos matemáticos e ciência do que os feitos por outros designers sem este treinamento. Como jogadores, nós possuimos diferentes maneiras de fazer os puzzles desafiadores e divertidos de serem resolvidos. Eu estou feliz que tenhamos este time tão diverso e que faça nosso trabalho ser único.

Quem é o desenhista dos personagens de Spirit Tracks? A inspiração poderia ter vindo dos marionetes que você fazia na faculdade?
O design principal para Spirit Tracks foi criado por Koji Takahashi, que também desenhou os inimigos de Phantom Hourglass, e Koji Kitagawa, que fez os labirintos em Twilight Princess. Como eles trabalharam juntos antes, eles não precisaram de muitas explicações para entender o que precisávamos criar e eu confio muito neles.

Como eu não olho mais conscientemente para os bonecos de madeira que fazia na faculdade, é difícil dizer que eles possam ter servido de inspiração, é difícil dizer o quanto influenciaram no design. No entanto eu acredito que estes serviram como inspiração para a resolução dos puzzles na jogabilidade de Zelda já que os meus bonecos eram montados usando diferentes peças.

Existe algum detalhe especial em Spirit Tracks que é como uma marca registrada? Algo que só quem o conhece vai notar?
Meu estilo favorito de jogo é aquele onde eu me surpreendo com tudo o que vejo, e sinto que isso me deixa empolgado para sempre procurar mais sobre o assunto. Como produtor, eu acho que devemos colocar estes elementos no centro do game que os diretores desenvolveram. Nós estamos tentando criar elementos que possam intrigar os jogadores para o que vem em seguida e deixá-los interessados. Se você os encontrar no estilo de jogo, você vai descobrir que são estes os detalhes das quais nos importamos tanto.

Como brasileiros que somos, não poderíamos deixar de perguntar... O que você sabe sobre o Brasil?
O meu tio era um negociador de mercadorias que frequentemente viajava ao Brasil e mandava cartas ao meu pai. O carimbo nestas cartas estava sempre dentro de uma gema ou vidro (ele está se referindo ao carimbo da República Federativa do Brasil) que não era comum no Japão, e por isso quando era jovem eu imaginava como o Brasil era maravilhoso.

Eu toco percussão latina na minha banda e gosto dos ritmos do Samba. Embora eu ainda não tenha tido a oportunidade de vê-lo, eu espero um dia poder experimentar o carnaval no Rio de Janeiro. Eu gostaria de manter isso como um prazer para aproveitar sozinho ou em família, ao invés de analisar como algo que poderia usar em um game no futuro.

No Brasil nós temos algumas escolas de desenvolvimento de games. Você poderia dar um conselho para estas pessoas que querem se tornar produtores no futuro?
Eu estou feliz em saber que o desenvolvimento de games tornou-se tão popular no mundo todo, onde existem instituições para que pessoas apaixonadas possam formalmente aprender sobre o assunto. Eu aconselharia a estas pessoas que mantenham um olho crítico quando jogarem todos os tipos de games. Mantenha-se focado nas coisas que você gosta e não gosta. Se você for um observador quando jogar seus games, será capaz de identificar os elementos chave que o fazem divertido. NW



OS CONTROLES deixam o jogo imersivo

THE SKY CRAWLERS: INNOCENT ACES

UM INCRÍVEL SIMULADOR AÉREO DOS CRIADORES DE ACE COMBAT!

Combate aéreo, um gênero praticamente em extinção no mundo dos games está de volta! A Project Aces, equipe da Namco Bandai, especialista no gênero e responsável por Ace Combat, escolheu o Wii como plataforma para produzir sua mais nova aventura.

Baseado na animação japonesa The Sky Crawlers, do famoso diretor Mamoru Oshii e que saiu de um livro de mesmo nome, o game Innocent Aces não surpreende só pela ação desenfreada, mas também por ter uma boa história contada passo-a-passo em cenas totalmente animadas. Aliás, é uma boa assistir ao longa metragem antes de jogar, pois o que aparece no jogo apenas adiciona conteúdo novo ao que já foi visto no filme. Ou seja: quem não sabe do que se trata, vai ficar boiando legal no game. E tanto o diretor do anime quanto o autor dos romances participaram da produção, o que garante a excelente qualidade da narrativa.

USANDO O CONTROLE COMO UM MANCHE

Tendo em mente as capacidades únicas oferecidas pelos controles do Wii, Innocent Aces oferece uma jogabilidade completamente nova e diferenciada. Por conta disso, há um tutorial bem longo e até um pouco maçante, mas extremamente necessário para quem quer mandar bem voando por aí.

O Nunchuk serve para movimentar o avião, atirar e selecionar manobras no direcional analógico (até 8 manobras podem ser configuradas em cada uma das posições do direcional). Já o sensor do Wii Remote funciona como acelerador, freio e também para ativar as manobras e o TMC (Tactical Maneuver Commands), que é uma das adições mais interessantes do game e a chave de sua estratégia. Funciona assim: ao ficar na cola de um inimigo, aparece uma barrinha de Maneuver (manobra) que vai se enchendo com o tempo. Ao apertar o botão A, o game mostrará uma cena onde seu piloto faz manobras incríveis e atira no inimigo. Essa funcionalidade é extremamente útil

PRATA

FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Xseed Games
Desenvolvimento: Project Aces
Gênero: Simulador de Vôo
Número de jogadores: 1-2

NOTA 8.0

Gráficos: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 9.0
Replay: 7.0

KILDRENS se animam pelo combate aéreo

AVENTURA CINEMATOGRÁFICA

Produzido pela Production I.G, o filme conta a história de um mundo em paz onde não há mais conflitos armados. Duas empresas multinacionais (Rostock e Lautern) criam uma interminável guerra nos céus com objetivo de entreter as massas - e também lucrar muito com isso.

Os pilotos dos aviões são adolescentes criados artificialmente e geneticamente modificados, chamados Kildren ("crianças assassinas"). Os Kildrens não envelhecem e só podem ser mortos em batalha. Como vivem diariamente em perigo, curtem seus dias sempre como se fossem os últimos.

e necessária, já que não há nenhuma outra forma de travar a mira nos oponentes.

Há ainda a opção de jogar com o joystick de Gamecube ou com o Classic Controller. Mesmo sendo um pouco mais preciso com o uso do joystick, perde-se muito da imersão e diversão jogando dessa forma.

As 18 missões não são exatamente originais, variando entre destruir todos os oponentes a fazer bombardeios. Dependendo da performance na missão, recebe-se pontos que são utilizados para aquisição de novos itens para os aviões disponíveis, que diga-se de passagem, são baseados nos da 2ª Guerra Mundial.

Apesar de suportar 2 jogadores, o modo Multiplayer decepciona ao apenas adicionar uma mira a mais na tela, ao invés de ser um cooperativo onde dois pilotos possam se ajudar.

Os gráficos do jogo são inconstantes. A modelagem 3D dos aviões é excelente, mas alguns cenários são pobres e com texturas estranhas, especialmente nas áreas terrestres. O som do jogo cumpre bem o seu papel, a dublagem é boa e as músicas, se não são inesquecíveis, também não são irritantes.

The Sky Crawlers: Innocent Aces mostra porque a Project Aces é considerada uma das melhores equipes na produção de games aéreos. Com uma jogabilidade inovadora, história interessante e desafio na medida certa, o game diverte e ainda supre um pouco a carência do Wii em jogos do estilo.

– Bruno Lazzarini



O VISUAL do Van Halen digital é idêntico ao real!

CLÁSSICOS NO SEU Wii!

No game você vai encontrar clássicos como Panama, Runnin´with the Devil, Jamie´s Crying e Intruder/(Oh) Pretty Woman com uma introdução fantástica entre outras como a ícone Jump e Everybody Wants Some nas 28 canções que estão no game. Entre os convidados estão: Lenny Kravitz, Weezer, Queen, The Offspring, Judas Priest, Foo Fighters, Billy Idol, Blink-182, Deep Purple entre muitos outros. Todas essas músicas dos convidados foram escolhidas pelo próprio Van Halen.

GUITAR HERO VAN HALEN

GAME DA BANDA MAIS PARECE UM GENÉRICO DA SÉRIE





FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Activision
Desenvolvimento: Underground Development, Neversoft e Budcat Creations
Gênero: Musical
Número de jogadores: 1-4

NOTA 7.8

Gráficos: 7.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 8.0
Replay: 8.0

DEPOIS DE AEROSMITH E METALLICA, chegou à vez de você entrar na pele de Eddie Van Halen e fazer parte da fantástica banda que tem mais de 30 anos de estrada e o recorde de 90 milhões de cópias vendidas. Mas o que parece um boa notícia para quem curte Guitar Hero pode ser uma decepção para os fãs da banda.

Basta colocar o cd dentro do Wii e a primeira coisa que você ouve é a música Jump. Será que precisa de uma identificação melhor para dizer que este é um game do Van Halen? Quem está acostumado com Guitar Hero 5 e Band Hero, logo no começo vai notar que a versão Van Halen não traz as inovações dos recentes games da série (como Drop In/ Drop Out onde o game entra direto sem menus).

Nas opções do game temos o bom e velho Career Mode que fará a gente viajar em turnê. Cada etapa concluída permite que você customize a banda fazendo grupo ir ganhando a cara do jogador. Agora se você dispensa a história e quer ir direto para a ação, fique esperto no modo Quickplay depois de abrir todas as músicas. Além dos modos consagrados por Guitar Hero talvez um dos modos mais divertidos seja mesmo o Head to Head que é um desafio entre bandas. Basta chamar um amigo e fazer um duelo de guitarras ou baterias para ver quem se sai melhor. Outro ponto forte do game é o Music Studio que vem com um leque de opções para que você possa criar a sua música.

Apesar do modo online existir o game não permite músicas novas e outros mimos graças a diversos problemas com direitos autorais. Estes problemas acabaram limando muito da história do Van Halen é por isso que fases em que o vocalista Sammy Hagar e Gary Cherone estiveram na banda foram limadas do jogo.

O game simula uma série de turnês, porém em nenhum momento contam a história do grupo e nem se revive nenhum grande momento que tiveram. O que sobra? Um monte de convidados. O game conta com 28 canções do grupo e mais 19 bônus de outros artistas. Mesmo com defeitos o game cativa pela música introduzindo clássicos de várias gerações.

- Giuliano Peccilli

HERÓI BESOURO

Kamen Rider, foi criado por Shotaro Ishinomori em 1971 e fez muito sucesso no Japão. Anualmente por lá uma nova série de tv é lançada. Aqui no Brasil tivemos a sorte de poder curtir duas séries clássicas: Kamen Rider Black e RX.

Em 2008, adaptaram a série japonesa Kamen Rider Ryuuki de 2002 para o público americano, assim a série foi recriada e tornou-se Dragon Knight.







O HERÓI é um besouro que controla um dragão?

KAMEN RIDER DRAGON KNIGHT

MOTOQUEIRO MASCARADO MOSTRA A CARA NO Wii

ESTE É MAIS UM DAQUELES GAMES DE LUTA PRODUZIDOS "A TOQUE DE CAIXA" E BASEADOS NAS SÉRIES DE SUPER-HERÓIS JAPONESES. A diferença é que Kamen Rider Dragon Knight é uma daquelas séries "nipo-americanas" que são totalmente refeitas para os padrões ocidentais. Assim, como na tv você terá que ajudar Kamen Rider Cavaleiro Dragão a lutar contra terríveis criaturas e defender Ventara (o mundo dos espelhos). Por trás da máscara do herói está Kit Taylor, um jovem que foi expulso de casa e teve o pai sequestrado por monstros. Sabendo disso o negócio é cair logo na porrada!

A jogabilidade é simples e lembra outros tradicionais games do gênero. Portanto, fazendo uso do Wii Remote com Nunchuk ou Classic Control (o controle Game Cube ficou de fora!) basta descer o sarrafo nas criaturas bizarras e até em outros Kamen Riders com combos e golpes especiais.

Na série para Kit Taylor virar um Kamen Rider, ele precisa primeiro aprender a usar os Advent Decks, cartas que lhe oferecem poderes e até armas em sua luta. A segunda coisa é ter Contract Beasts que é fazer um pacto com a fera da qual utilizará seus poderes. E sim, isso está presente no game também. A vitória é certa se você aprender a utilizar bem os Advent Cards.

O game tem quatro opções de jogo como 1 Player, Multiplayer, Mirror World e Card Mode.

Apesar das telas de carregamento breves, faltou no game um melhor refinamento gráfico e sequências animadas ou cenas da série de televisão. No game o jogador acompanha a história inteira em textos na tela, sem nenhuma ação. Depois de algum tempo dá um desânimo ter que ler.

Com 15 personagens no total e voz original dos atores, Kamen Rider Dragon Knight para Wii é uma boa pedida para quem é fã do seriado de tv, mas está longe de ser um dos melhores games de luta já lançados.

- Giuliano Peccilli

PRATA

FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Bandai Namco
Desenvolvimento: Eighting
Gênero: Luta
Número de jogadores: 1-2

NOTA 7.1



Gráficos: 7.0
Som: 6.5
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 7.0
Replay: 7.0



DIVERSÃO GARANTIDA para quem não é tímido!

JUST DANCE

PREPARE-SE PARA BALANÇAR O ESQUELETO

DESDE O FINAL DOS ANOS 90, QUANDO DANCE DANCE REVOLUTION VIROU MANIA MUNDIAL, os games musicais evoluíram assustadoramente. Apesar de toda essa evolução, ainda estamos bem longe de fazer música de verdade nos games. Isso é algo bem compreensível, já que não é nada fácil tocar um instrumento musical, ainda mais transformar isso em jogo. Agora com dança a coisa é diferente. Just Dance tenta trazer ao jogador uma experiência autêntica de dança usando o Wii Remote. E consegue com uma jogabilidade simples e original, onde você precisa apenas copiar os movimentos que aparecem na tela. E fazer isso é tão fácil e intuitivo que qualquer pessoa consegue jogar, por menor que seja sua intimidade com os videogames. Apesar do game registrar apenas o movimento do Wii Remote, o divertido é dançar livremente com o corpo inteiro e não ficar apenas mexendo o braço.

Como a grande maioria dos games para Wii é melhor curtir Just Dance entre amigos do que sozinho. Como numa balada o outro jogador pode entrar a qualquer momento na brincadeira, basta apertar A+B no Wii Remote para começar a dançar em grupo. Quanto mais gente participar, mais engraçado o game fica.

EU ME REMEXO MUITO!

Graficamente o jogo não é lá grande coisa, mas o visual encaixa perfeitamente com a jogabilidade. Os dançarinos virtuais são caracterizados de acordo com a música, e as coreografias são bem fiéis: se em "Eye of the Tiger" vemos uma boxeadora dançando como se estivesse lutando (com socos e tudo!), em "Womanizer" vemos uma secretária igualzinha à Britney Spears fazendo a mesma coreografia do clipe.

Claro que tudo isso não adiantaria se a seleção da músicas fosse ruim, mas Just Dance contém mais de 30 músicas para escolher, que vão de Elvis Presley à Kate Perry. Quase todas as músicas são bem famosas, marcaram época e são muito dançantes.

Infelizmente, algumas delas não contam com a voz das cantoras originais, mas nada que atrapalhe a diversão. Como todas as músicas já vem abertas desde o início e não há nenhum modo carreira ou desafios Single Player, o jogador solitário não terá muito o que fazer e logo deve perder o interesse. Sozinho a jogabilidade também não ajuda, por isso o ideal é juntar os amigos porque divertido em Just Dance não é ganhar ou perder mas sim como o próprio nome diz, "apenas dançar".

- Bruno Lazzarini



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft
Gênero: Musical
Número de jogadores: 1-4

Gráficos: 7.0
Som: 9.5
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 9.0
Replay: 7.0

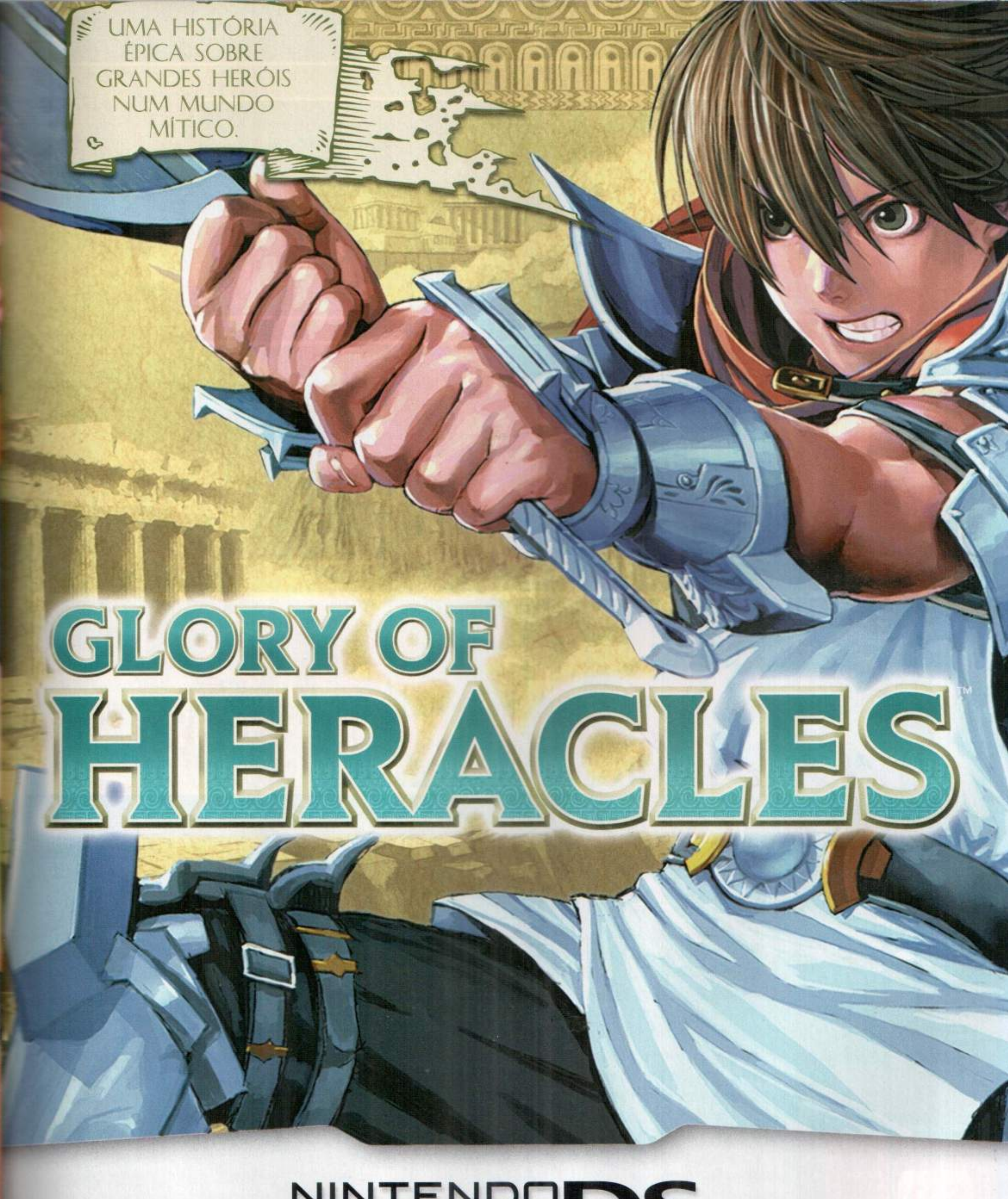
NOTA 8.0






Nintendo®
World


Nintendo®
World


UMA HISTÓRIA ÉPICA SOBRE GRANDES HERÓIS NUM MUNDO MÍTICO.
GLORY OF HERACLES™









CABE TUDO isso na telinha do seu portátil

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE - MOBILIZED

LEVE TODA A AÇÃO DA GUERRA NO SEU BOLSO



A SÉRIE CALL OF DUTY COMEÇOU DE FORMA UM TANTO TÍMIDA NO PC. Tímido se comparado ao sucesso estrondoso que a série detém hoje. Atualmente já temos títulos da série espalhados por diversos consoles, até nos portáteis, como é o caso do Nintendo DS.

Call of Duty: Modern Warfare - Mobilized é a ligação do mais novo game da série, o Modern Warfare 2, com o DS. Esse título é para que aqueles que possuem o portátil da Nintendo não fiquem de fora de um dos maiores games de guerra da atualidade.

E a versão Mobilized não deixa de ser um excelente game. Para quem teve a oportunidade de experimentar a versão de World at War para o portátil, pode esperar muitos recursos que também o agradarão nesta versão. Afinal, os dois são bem parecidos e trazem praticamente a mesma mecânica. A diferença é que este foca na guerra contemporânea, enquanto o outro tratava da Segunda Guerra Mundial.

De qualquer maneira vale dizer que os controles do game não são para todos. Por isso para quem está acostumado a atirar usando controles analógicos vai penar ao ter a experiência de tiro no DS. Isso porque você controla a mira pela tela de baixo, com a caneta Stylus. E a movimentação do personagem fica para o direcional ou mesmo os botões, tanto faz. Na tela sensível ao toque também é possível trocar de armas, selecionar granadas, acionar a mira, recarregar e ver o mapa de cada fase. Fora isso, ainda é possível pilotar grandes máquinas como tanques ou até mesmo utilizar armas de alto poder de destruição.

O som do jogo continua muito bom, assim como em qualquer um da série. Mesmo no DS, podemos contar com diversas vozes, tiros, passos, explosões. A única coisa repetitiva é o som dos inimigos que é sempre o mesmo.

Por incrível que pareça Call of Duty: Modern Warfare - Mobilized permite um Modo Multiplayer que pode ser em rede ou pela internet Wi-Fi. Claro que detonar seus amigos em rede é muito mais divertido. Nesse caso, quem tiver mais habilidade com a Stylus, sai na frente.

– Flávio Croffi

FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Activision Blizzard
Desenvolvimento: n-Space
Gênero: Tiro
Número de jogadores: 1-6

NOTA 8.0

Gráficos: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.0






DRAGÕES SÃO FEIOS de doer mesmo!







DRAGONOLOGY

SER UM ESPECIALISTA EM DRAGÕES NÃO É UMA TAREFA FÁCIL

Dragões são legais. Quem nunca gostou deles? Fortes, imponentes e temidos, estes seres que habitam a imaginação de todos os fãs de histórias de ficção e fantasia podem nunca ter existido, mas existem tantas histórias, relatos, filmes e até jogos envolvendo dragões, que é fácil esquecer que eles não são de verdade. Bom, isso se você não for um "dragãologista", como sugere Dragonology para DS.

No game você assume o papel de ajudante do Dr. Ernest Drake, um famoso e rico especialista em dragões que está montando um grande material sobre seus vários anos de pesquisas. A história desse jogo é baseada no livro ***Dragonology: The Complete Book of Dragons*** (ainda sem versão em português), lançado em 2003, onde Dr. Ernest conta e detalha seus estudos.

Ajudar o Dr. Ernest significa ir aos mais exuberantes locais do mundo em busca das mais variadas e raras formas de dragões. Para tal missão, você precisa se equipar com itens como um apito para chamar os lagartos voadores, armaduras para se proteger das baforadas de fogo, entre outras bugigangas. Quando estiver equipado, basta escolher uma localidade e pegar uma carona de dirigível.

Nos labirintos você controla o personagem por vários cenários. Em cada um deles podem ou não existir pistas que vão levá-lo até um dragão. Cada pista representa um tipo de jogabilidade. Ao analisar um osso com uma lupa, por exemplo, é necessário encontrar algum tipo de marca que indique que animal passou por ali. Os minigames são diferentes e usam botões, tela de toque e até mesmo o microfone do DS. Nada é revolucionário, mas se encaixam bem na proposta de investigação e caça.

Os problemas de Dragonology são pequenos, mas com o tempo irritam. O personagem anda muito devagar; escapar dos animais silvestres que aparecem em alguns dos cenários é desnecessário; e alguns minigames de captura ou para finalizar a missão são muito estranhos, tal como o de enjaular o dragão, onde uma roleta com números aleatórios aparece e você precisa somar e acertar os números para ganhar.

Fora das missões é possível alimentar e brincar com os dragões capturados para ganhar sua confiança, ensiná-los a voar e depois devolvê-los a seu habitat. Parece até um "NintenDragons", referência direta a Nintendogs, jogo da Nintendo onde você cuida de cachorros.

Dragonology não é ruim, mas é o tipo de jogo que após 3 ou 4 missões se torna enjoativo o suficiente desmotivando o jogador.

— Lucas Patricio



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Codemasters
Desenvolvimento: Six By Nine
Gênero: Puzzle
Número de jogadores: 1



Gráficos: 8.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 5.0
Diversão: 6.0
Replay: 7.0





EI O QUE VOCÊ FEZ com o meu papai!





DRAGON BALL Z: ATTACK OF THE SAYANS

A AÇÃO DO GAME LEMBRA MAIS UM JOGO DO POKÉMON

MINHA PRIMEIRA EXPECTATIVA, ANTES DE COMEÇAR A JOGAR DRAGON BALL Z: ATTACK OF THE SAIYANS, era a de que o game seria algo parecido com a trama original da Saga dos Saiyajin, onde os guerreiros mais poderosos do mundo se enfrentariam direto num torneio, sem muita história. Pois bem, me enganei. Acabei descobrindo que tentaram fazer do jogo algo parecido com um RPG. A princípio, a ideia até pareceu boa e a história se desenrola bem no começo. No entanto, se o jogador não for um fã da série Dragon Ball, acho difícil encontrar graça em algumas piadas do game, ou mesmo entender o desenrolar da trama, que faz referências diretas a diversos acontecimentos do desenho animado.

No game, você controla os personagens principais da série, como Goku, Tenshinhan e Krillin, por exemplo. A jogabilidade fica por conta de um sistema baseado em turnos, onde cada personagem se move (atacando, defendendo ou usando algum item) por vez. Ou seja, esqueça aquela ação desenfreada em tempo real que os fãs de DBZ estão acostumados a ver. Isso é um pouco frustrante e, por vezes, você agradece aos céus por não atravessar o caminho de nenhum inimigo "fantasma". E por que fantasma? Simples, você pode estar andando feliz pela floresta e, do nada, entrar numa batalha. Lembra como, às vezes, era irritante atravessar aquelas cavernas do jogo Pokémon, em que você não tinha como evitar pisar num bichinho? É exatamente isso que quero dizer.

A parte legal, a princípio também, fica por conta das animações durante os golpes dos personagens. Ver o Goku lançando o famoso Kamehame-ha é alucinante, mas com o tempo enjoa. Uma dica em relação ao ataque da sua equipe é investir em golpes combinados, os efeitos são bem mais devastadores. O game também possui um sistema de distribuição de habilidades, perícias e atributos (como todo RPG) e seu personagem pode encontrar, ganhar e comprar itens que o deixarão mais forte para derrotar os adversários, isso é muito útil.

Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans é um game mediano. Não empolga muito, mas pelo menos deve satisfazer aos fãs da série. Já para quem não curte muito as aventuras de Goku, o jogo pouco acrescentará. É melhor mesmo curtir uma partida de Pokémon.

- Viviane Werneck



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Bandai
Desenvolvimento: Monolith Soft
Gênero: RPG
Número de jogadores: 1

NOTA 6.5

Gráficos: 6.0
Som: 5.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 6.0
Replay: 4.0





O QUE FALTA para ser o sucessor de Xenogears?

SANDS OF DESTRUCTION

COMBATA A DISCRIMINAÇÃO DESTRUINDO O PLANETA

Sands of Destruction é um RPG que mais parece uma viagem no tempo. Tudo, desde a sua apresentação gráfica e musical até a sua mecânica lembra a de um jogo de 10 anos atrás, e ao mesmo tempo em que isso não é necessariamente ruim, significa também que o jogo abusa de aspectos que eram toleráveis na época, mas que hoje são simplesmente irritantes.

Não é uma coincidência SoD ter um ar de jogo retrô. No seu time de desenvolvedores temos nomes ilustres como o roteirista Masato Kato, o compositor Yasunori Mitsuda e o ilustrador Kunihiko Tanaka, que trabalharam em alguns dos melhores RPG's das eras 16 e 32-bit, como Chrono Trigger, Chrono Cross e também no jogo que é a maior inspiração para Sands of Destruction, o polêmico Xenogears.

O mundo de SoD não é um bom lugar para humanos viverem. A sociedade é dominada por animais com corpos humanóides chamados de Ferals, que discriminam humanos e os tratam como escravos. Inconformados com essa injustiça, um grupo chamado "World Annihilation Front" pretende, drasticamente, destruir o mundo para acabar com essa situação, mas os Ferals também se organizam e criam "World Salvation Comitee" para combater os anarquistas. Alheio a tudo isso, vivendo em uma vila isolada, um jovem chamado Kyrie é subitamente envolvido no conflito quando é convocado, contra a sua vontade para o WAF, sem saber que detém um poder terrível que pode, de fato, acabar com o mundo.

Fiel ao legado de Xenogears, o jogo usa um sistema de batalha similar e também repete acontecimentos idênticos ao clássico no começo da história, mas o tom é diferente. Em Sands of Destruction, apesar da temática de destruição do mundo e discriminação parecer sério, a narrativa é bem leve, com piadas e clichês bobinhos. Algo bem diferente da abordagem pseudo-religiosa de Xenogears.

A jogabilidade dos RPGs clássicos está bem marcada no sistema de batalha que consegue manter o ritmo através de ataques baseados em timing e Combos.

O jogo tem uma quantidade impressionante de cenas dubladas, mas o que deveria ser um destaque acaba se tornando um incômodo já que a localização deixa a desejar.

Sands of Destruction está longe de ser o sucessor espiritual de Xenogears como todos esperavam. De qualquer maneira é melhor os fãs do gênero esperarem pelo lançamento de Infinite Space ou mesmo revisitar o excelente Knights in the Nightmare de 2009.

- Edson Kimura

BRONZE

FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Sega
Desenvolvimento: imageepoch
Gênero: RPG
Número de jogadores: 1

Gráficos: 6.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 7.0
Replay: 6.0





TRAVIS ESTÁ DE VOLTA!

O game mais insano e polêmico de todos os tempos invade o seu Wii – Giuliano Peccilli

Nas próximas páginas prepare-se para revisitar todo o universo do excêntrico Travis Touchdown, o assassino que levou muita gente a comprar um Wii. E não é pelos gráficos maravilhosos e nem pelos movimentos realistas com o Wii Remote, mas simplesmente porque o game é bom demais! Mas antes de continuar, fica a dica: garotas em trajes sumários, diálogos recheados de duplo sentido e muita violência servem para os fãs mais velhos do Wii, mas certamente não seria uma boa mostrar ao seu filho menor de 16 anos!

Com dilacerações nojentas e muito sangue bem misturado com piadinhas, humor negro e cultura pop No More Heroes 2: Desperate Struggle chega ao mundo dos games direto da mente criativamente insana do produtor **Suda51**.

Se você nunca ouviu falar deste game na vida, saiba que você pode amá-lo ou odiá-lo. Lógico que é muito mais fácil amar, se você curte cultura pop e vai entender as enormes referências que existem no game. Portanto, No More Heroes é para quem é fã de quadrinhos, cinema, mangá, animê, música, novela, Faustão, séries do



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Ubisoft e Marvelous Entertainment
Desenvolvimento: Gasshopper Manufacture
Gênero: Ação aventura
Número de jogadores: 1

NOTA 9.7

Gráficos: 9.5
Som: 10
Jogabilidade: 10
Diversão: 9.5
Replay: 9.5



Prime Time e por aí vai.

O game se passa 3 anos depois do original, continuando o sucesso do primeiro (de 2007), mas tenha certeza de que muita coisa mudou desde então.

O TEMPO FEZ BEM AO NERD LUTADOR

Em No More Heroes nós conhecemos o personagem que mora em um motel de quinta categoria em **Santa Destroy**, na Califórnia e que resolveu comprar uma espada japonesa à laser (**Beam Katana**) no site **eBay**. Sendo um otaku (fã de desenhos japoneses), Travis coleciona diversos bonecos e vê animes na televisão. Sem dinheiro para comprar um videogame novo, ele resolve afogar as mágoas em um bar onde conhece **Sylvia Christel** que como representante da **UAA** ("associação de assassinos profissionais") da cidade coloca Travis no ranking dos assassinos e ele não decide só entrar, mas se tornar o número 1. Travis teve ajuda de um ex-lutador, chamado Thunder Ryu

para evoluir sua técnica de luta e o apoio da Doutora Naomi que sempre lhe forneceu armas a preços "justos". A aventura acaba quando Travis tenta ficar com Sylvia, mas descobre que ela é casada com Henry que não só aparece, mas é a grande batalha do final do primeiro game. Logo no começo do segundo Travis não é mais o top da UAA e tem que enfrentar **Skelter Helter** que diz querer vingar a morte de seu irmão, mas acaba derrotado por Travis. Sylvia aparece e o convence a entrar de volta no páreo. Mas o fato que o faz aceitar o desafio definitivamente é quando recebe em casa só a cabeça de seu amigo da locadora, **Bishop Shidux**. Além de escalar o ranking novamente, ele também precisa vingar o amigo detonando uma gangue misteriosa de assassinos que acaba de surgir.

MUITAS MELHORIAS E AÇÃO DESENFREADA

O game não só mantêm o nível do primeiro jogo, como vai além, tirando tudo o que o primeiro não tinha de legal. Parece até que o próprio criador andou bisbilhotando pela web a procura da opinião dos fãs sobre sua criação. Entre estas melhorias estão, o fato de você não precisar mais explorar a cidade com sua moto numa jogabilidade para lá de esquisita, e nem fazer trabalhos chatos. No lugar foram colocados mapas onde você cai direto dentro da pancadaria, além de uma série muito maior de minigames bacanas que tiram sarro de jogos de Nes, um prato cheio aos saudosistas da geração 8 bits. Tudo isso deu muito mais velocidade ao jogo. Além disso, o game ganhou um visual melhorado e os personagens estão com o

AÊ CORRE enquanto pode, mané!

A CULTURA POP POR TRÁS DO JOGO

No More Heroes 2 é cheio de referências pop e a Nintendo World separou algumas para você matar a sua curiosidade.

El Topo



É um filme de faroeste de 1970 produzido no México, em que o pistoleiro interpretado pelo produtor e ator chileno **Alejandro Jodorowsky**, parte numa aventura surrealista, para conseguir se tornar o pistoleiro mais rápido do Oeste. Foi deste filme que saiu o ranking de assassinatos da UAA.

Johnny Knoxville



Foi inspirado no arruaceiro **Johnny Knoxville** do programa **Jackass** (da MTV) e no lutador **Josh Barnett** que nasceu Travis Touchdown seu topete e suas roupas estilosas.

"Schwartz Power"



A **Beam Katana**, espada a laser usada por Travis não saiu de Star Wars, mas sim da comédia ***S.O.S - Tem um Louco Solto no Espaço*** (Spaceballs no original). Por lá a espada se chamava "Schwartz Power". O filme de 1987 foi dirigido e estrelado por Mel Brooks, com Rick Moranis, John Candy e Bill Pullman e é uma sátira rasgada a ***Star Wars***, ***Planeta dos Macacos*** e ***Alien***.

Scarlett Johansson



A atriz americana serviu de base para a criação da loiraça **Sylvia Christel** e seu nome saiu da atriz que fazia a picante serie francesa ***Emmanuelle***.

Ian Curtis



O vocalista da banda ***Joy Division*** foi a inspiração para **Henry** o irmão de Travis. Ele suicidou-se em 1980. Dizem que os constantes ataques epiléticos e o conturbado divórcio foram os motivos que fizeram o cantor tirar sua vida. No game Henry também se divorciou de Sylvia, por causa de sua relação conturbada com o irmão Travis. Será apenas coincidência?



UAU! COM DUAS ESPADAS, proporcione o dobro de dor!

DEATH MATCH

Quando você termina o jogo aparece a opção **New Game +** que permite jogar com todas as armas que você pegou. Além disso, o jogo libera o modo **Death Match**, onde você pode enfrentar novamente todos os assassinos do jogo

desenho um pouquinho diferente. Na parte sonora há uma nova música bem dançante nas sequências da história.

Uma outra grande novidade em NMH2 foi a possibilidade de jogar com os personagens Shinobu e Henry da versão anterior, o que acrescenta a jogabilidade duas mecânicas bem diferentes. Shinobu usa uma Katana (espada japonesa) e salta alto. Segurando o golpe, ela solta dois raios da espada, apesar de ser mais frágil do que o Travis, ela é muito mais ágil. Já o Henry, utiliza uma espada, Beam Katana, que desfere 3 bolhas de energia nos inimigos. Ambos os personagens não são selecionáveis a qualquer hora, eles aparecem apenas em momentos chave da história.

Fora isso ainda existe mais uma adição interessante no game que é a possibilidade de usar mais de uma espada! Se usar uma já era demais, imagine duas? Sim, você terá o dobro de inimigos fatiados em pedaços bem pequenos!

Fora isso a customização do personagem ficou mais detalhada e divertida com o acréscimo de uma série de novos itens.

Em termos de jogabilidade é inegável dizer que para curtir toda a ação de NMH2 você precisa mesmo é de um Wii Remote, mas se você não curte fazer movimentos bruscos poderá curtir o game usando o Classic Control, optando por uma jogabilidade mais tradicional.

CONHEÇA AS PERSONALIDADES DO UNIVERSO DE NO MORE HEROES 2

Travis Touchdown

Ele tem 30 anos, e vive em Santa Destroy, Califórnia em um hotel com sua gatinha a Jeane. É um assassino profissional, gosta de Luta Livre e tem o estereótipo de otaku, fã de quadrinhos e desenhos japoneses como Pure White Lover Bizzare Jelly que você conhece mexendo na tv do quarto dele.



Sylvia Christel

Ela é uma sedutora agente nipo-ucraniana da UAA, viveu e cresceu na França e foi casada com o irmão de Travis. Mesmo casada, ela sempre deu mole para o assassino topetudo. Sylvia está sempre coagindo o protagonista de uma maneira bem sutil.



Shinobu Jacobs

Tendo o nome de Scarlet Jacobs é conhecida pelo pseudônimo de Shinobu. Ela tem 21 anos e é uma ninja asssassina afro-americana, sendo também a mais jovem da UAA. No primeiro game ela achou que Travis havia matado seu pai. Na luta contra ele, Shinobu perde a mão direita e pede que a mate, porém ele poupa sua vida. Em No More Heroes 2, Shinobu volta chamando Travis de mestre e decide ajudá-lo em sua vingança.





Dirty Harry

A cidade **Santa Destroy** é baseada em **San Diego**, porém não na cidade original, mas na retratada em mostrada no filme ***Perseguidor Implacável*** (Dirty Harry, 1971). Clint Eastwood no papel do policial **Harry Callahan** passa dos limites da lei e decide limpar a "sujeira" da cidade.

Amnésia



O motel **No More Heroes** é inspirado no que aparece no filme ***Amnésia***, escrito e dirigido por Christopher Nolan (***Batman Begins*** e ***Cavaleiro das Trevas***).

No More Heroes 2 é um game genial que merecia fácil uma continuação, pois além de acrescentar muitas surpresas aos fãs ainda teve o cuidado de manter todo o estilo que o marcou como um dos games "politicamente incorretos" do Wii. Para quem já jogou, não se preocupe porque você ainda vai continuar "carregando a bateria" da espada de Travis como se estivesse fazendo um "cinco contra um" no Wii Remote e vai continuar a sentar no "trono" para salvar o jogo. NMH2 é imperdível e obrigatório para qualquer gamer!

Space Runaway Ideon

O anime fictício **Glastonbury** que Travis assiste é uma referência ao animê produzido pela Sunrise em 1980 chamado ***Space Runaway Ideon***. Criada por Yoshiyuki Tomino (de ***Gundam***), e é focada em robôs gigantes místicos encontrados em destroços em um planeta na Galáxia Andrômeda.

Pretty Cure





O desenho ***Pure White Lover Bizzare Jelly*** que Travis adora é uma tiração de sarro com o desenho animado Pretty Cure que é uma série de garotas com super poderes.

Touhou

A jogabilidade do game de Pure White Lover Bizzare Jelly que pode ser jogado em NMH2 é uma referência ao ***Touhou*** que foi um jogo feito por fãs e lançado para computador no Japão, feito por fãs.

Henry

Irmão gêmeo do Travis que cresceu na Irlanda e tem sobrenome desconhecido. Ele usa uma Beam Katana chamada Saber Cross. Henry já foi casado com Sylvia Christel, mas eles se divorciaram, só que o motivo você só descobre jogando NMH2. Ele tem a mania de deixar longos recados na secretária eletrônica dos outros. E tem sonhos estranhos com personagens de anime.



Naomi

Além de ser muito gostosa é fabricante profissional de armas e uma ex-lutadora. Ninguém sabe seu nome completo, muito menos a idade. Ela desenvolve as chamadas Beam katanas (espadas japonesas à laser!) e as vende. Naomi não curte muito quando recebe cantadas do Travis, mas como ele gasta uma baita grana, ela tolera. Curiosamente, a roupa dela lembra uma das personagens do anime Pure White Lover Bizarre Jelly que Travis adora.



Robôs gigantes



Quando **Charlie MacDonald**, um jogador de futebol americano se junta com seu grupo de torcedoras para formar um robô gigante não existe referência melhor do que os seriados de super-heróis japoneses como Jaspion, Changeman. Flashman e afins.

Adventure Island

Entre os trabalhos que Travis faz em No More Heroes 2, vemos referências a games clássicos da era 8 bits como ***Adventure Island***, ***Seaquest***, entre outros.

ENTREVISTA

DO "TRONO" DIRETO PARA A NW!

Suda51 queria que Travis lutasse como Wanderlei Silva!

— Renato Siqueira



Goichi Suda já foi agente funerário, mas sua paixão por games o levou a presidente da **Grasshopper Manufacture** e produtor de **Killer 7** (Game Cube) e da série **No More Heroes** (Wii). Seu apelido por aí é **Suda51** porque curiosamente em japonês **Go** é o número 5 e **Ichi** é 1. E nós da **NW** não poderíamos deixar de dar uma palavrinha com o cara.

NMH2 parece ser cheio de referências a cultura pop em geral que qualquer gamer vai entender. Existe alguma coisa no game que talvez os jogadores não entendam?

Eu queria que todos os jogadores entendessem No More Heroes 2, por isso eu não fiz nenhum segredo, no entanto uma loja que fica em Santa Destroy chama-se **Airport 51**. Esse é o nome da coluna que eu escrevo regularmente na revista semanal **Famitsu** que é publicada no Japão. Já o vendedor da Airport 51 é **"Mask de Uh"** (o escritor Takeshi Uechi) que escreve a coluna junto comigo. Talvez as pessoas do Brasil não entendam isto. Existem ainda outras referências como esta no game.

Você tem planos em fazer uma sequência de Killer 7?

Eu nunca pensei em fazer uma sequência para Killer7, mas eu tenho interesse em fazer um game que tenha o mesmo "vibe" que ele.

Você é chamado de Quentin Tarantino dos videogames. O que você acha disso?

Eu gosto das partes dos filmes de Tarantino que ***"aquecem o coração"***. É interessante ouvir das pessoas que eu sou o Tarantino dos videogames, especialmente porque o a maior parte das minhas referências vem do Japão. Se as pessoas me chamam assim porque eu tenho a chance de estimular os jogadores da mesma maneira que Tarantino estimula o público, então eu fico muito feliz por isso.

Depois de tudo o que aconteceu a Travis, como você acha que ele será no futuro?

Travis terá uma vida pacata. Mas se houver algo que o tire do sério, ele certamente estará pronto para a ação.

No More Heroes é como um filme! Você o imagina desta maneira? Quem na sua opinião seria Travis Touchdown?

Eu tenho muito interesse que NMH vire um filme, mas não acho que isso aconteça. Mas claro que eu queria que Johnny Knoxville fizesse o papel de Travis. Alguns dos personagens do game possuem características únicas.

Quando você pensou nos personagens do game qual foi a sua inspiração para eles?

Quando fiz Travis eu me inspirei em Jackass. Agora para Shinobu havia uma personagem chamada **Saya** de ***BLOOD+*** que foi desenvolvido pela Grasshopper Manufacture. Shinobu nada mais é do que Saya traduzida no estilo da Grasshopper. Quando eu comecei a pensar nos chefes imaginei quais seriam apropriados para enfrentar Travis, se funcionavam dentro do game e também se eram divertidos.

Você não quer colocar um assassino brasileiro em No More Heroes 3? Alguns brasileiros ficariam honrados de ver um conterrâneo lutando contra Travis em um próximo game.

Eu prometo que farei um assassino brasileiro se houver um No More Heroes 3. Na verdade eu estava pensando em fazer um atirador de elite brasileiro em NMH2, mas por causa da composição da história eu tive que tirar 5 personagens no final.

Qual a sua mensagem para os fãs brasileiros de NMH.

Quero agradecer aos fãs brasileiros por apoiarem NMH. Eu ouvi falar que o primeiro game se tornou muito popular no Brasil. Como vocês devem saber eu sou um grande fã de artes marciais, por isso eu me sinto próximo a vocês. Eu nunca fui até o Brasil, mas quero poder visitá-los algum dia. Eu espero de alguma maneira poder entretê-los com este game. **Wanderlei Silva** está mandando bem no **UFC**. Espero que vocês possam jogar com o Travis imaginando-se como o Silva derrotando poderosos oponentes. Eu quero que vocês curtam batalhas intensas como em ***Cidade de Deus***, mas com o seu Wii Remote. NW


GREECE
MITO
PRATA
FICHA
Plataforma:
Nintendo DS
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Paon Corp.
Gênero:
RPG
Número de jogadores:
01
Gráfico:
8
Som:
8
Jogabilidade:
9
Diversão:
8
Replay:
7,5
NOTA
8.5



LOGIA GREGA NO SEU DS

Um herói sem memória, seres míticos e uma grande história é o que você vai encontrar em Glory of Heracles.
— Edi Carlos Rodrigues



VOCÊ ENCARNA HERÓI, um cara que não sabe quem é ou onde está, igualzinho aquele amigo de fim de festa mais pra lá do que pra cá.

Há 22 anos (1987) chegava às lojas japonesas um clássico para o Famicon (NES): Glory of Heracles. Baseado na mitologia grega o game seguia o mesmo estilo de outros de sua época. E não demorou muito para o sucesso lhe render algumas sequências para Super Famicon (SNES) e uma história paralela para Game Boy. No Japão todo mundo já ouviu falar das aventuras de Glory of Heracles, mas no ocidente o game nunca deu o ar de sua graça. Mas, agora a Nintendo tenta se redimir com os fãs lançando no Brasil o primeiro game da franquia para o Nintendo DS.

UMA AVENTURA NA GRÉCIA, MAS COM JEITO PARA LÁ DE JAPONÊS

O mal paira sobre a Grécia antiga. As grandes cidades estão em guerra e monstros bizarros aterrorizam a Terra, enquanto heróis lendários

Heracles
Musculoso, canastrão e com um sorriso permanente no rosto, ele leva o nome do lendário herói grego. Foi jogado na prisão por não ter pago o almoço.





MONSTROS, CABALOUÇOS, INVOCAÇÕES e muito mistério vão tomar o seu tempo no Nintendo DS!

sofrem com crises de identidade.

Na ilha de Creta, um estranho jovem é encontrado desmaiado. Ele não se lembra de quem é, ou como chegou até lá. Vagando sem rumo, ele acaba esbarrando em Leucos, uma menina peralta e um trio de ninfas simpáticas.

O jovem descobre que é um imortal e que seus novos amigos também são. Estaria o destino unindo um grupo especial?

É nesse clima que começa Glory of Heracles e já deu para entender que o garoto que não sabe quem é na verdade é você! Prepare-se para uma longa jornada até o monte Olimpo à procura de respostas. Mas não espere que esta viagem seja um passeio de férias: muitos perigos e inimigos devem cruzar o seu caminho.

DE VOLTA À 1990

À primeira vista você não vai notar nenhuma novidade em relação as dezenas de RPGs que já jogou na sua vida, só conforme for avançando é que sua impressão vai mudar.

O visual do game remete diretamente aos jogos da década de 1990 como Lufia, Star Ocean, Tales of Phantasia, entre outros. A diferença fica nos gráficos 3D com texturas pintadas, o que permite o movimento de câmera.

O Herói
O jovem misterioso que aparece desacordado na praia da ilha de Creta. Infelizmente o rapaz não se lembra de como chegou até ali e muito menos seu nome. As ninfas da região acreditam que ele pode ser o herói lendário Heracles (Hércules).

Leucos
Uma menina com espírito de menino, muito ativa e sem medo do perigo. Ela é a primeira a conhecer o garoto sem memória e será uma peça importante em todo o caminho para o monte Olimpo.



Eris
A pequena imortal perdeu sua memória em um acidente. Afinal o que aconteceu com os imortais? Apesar de sua aparência infantil ela é muito inteligente e sempre busca respostas para seus problemas.

Ao explorar a Ilha de Creta prepare-se enfrentar muitos inimigos e a batalha é resolvida através de muita estratégia por turnos como Dragon Quest.

Para controlar os personagens você pode usar a caneta ou apenas o direcional e os botões. Toda ofensiva é montada na tela sensível ao toque e uma vez definido o ataque a ação acontece na tela de cima. De longe a parte mais divertida dos combates são as magias. Você pode escolher a potência das invocações, se elas serão automáticas ou manuais. Se escolher a segunda opção terá que participar de mini-games para aumentar a força do seu ataque. Se conseguir completar a tarefa corretamente, o seu ataque terá a força aumentada em até 170%. A abertura em desenho animado logo no começo e o som dão a pitada final ao tempero de RPG clássico. Glory of Heracles é simples, divertido e tem uma boa história.

Se você é um entusiasta dos RPGs no DS pode ir sem medo. NW

Piaza
Ela é a amável rainha de Athenas e tem o poder para abrir o portal para o monte Olimpo. Só tem um probleminha, ela sumiu e você vai ter que encontrá-la.

A SAGA DE HERACLES NO JAPÃO

Na Terra do Sol Nascente a série teve 5 jogos antes de sua versão no Nintendo DS que são:

Tojin Makyo-den Heracles no Eikou

Data de Lançamento: 12 de junho, 1987

Sistema: Famicon (NES)

Heracles no Eikou II: Taitan no Metsubou

Data de Lançamento: 23 de dezembro, 1989

Sistema: Famicon

Heracles no Eikou III: Kamigami no Chinmoku

Data de Lançamento: 24 de abril, 1992

Sistema: Super Famicom (SNES)

Data de Lançamento: 6 de abril, 2007

Sistema: Wii - Virtual Console

Heracles no Eikou: Ugokidashita Kamigami

Data de Lançamento: 27 de dezembro, 1992

Sistema: Game Boy

Heracles no Eikou IV: Kamigami kara no Okurimono

Data de Lançamento: 21 de outubro, 1994

Sistema: Super Famicom (SNES)

Data de Lançamento: 22 de abril, 2008

Sistema: Wii - Virtual Console



THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

A conclusão da maior estratégia de todos os tempos!!
– Rafael Quadros



TOWER OF SPIRITS 4

Trace uma rota em direção à Tower of Spirits. Com os novos Spirit Tracks, você pode chegar lá direto do **Ocean Realm**. Cuidado com navios piratas bombardeando seu trem pelo caminho. Quando chegar na Tower of Spirits, siga direto para o último andar disponível.

O mapa da sala parece intimidador, com tantos inimigos, mas não é difícil se lidar com um de cada vez. **Os Phantoms daqui são Warp Phantoms. Os inimigos brilhantes são Phantom Eyes, e eles vão patrulhar os corredores.** Se um deles o avistar, um Warp Phantom virá até você. Use o Boomerang para atordoar os Phantom Eyes e conseguir passar.

A primeira **Tear of Light** pode ser vista no canto direito da sala. Espere até que o Phantom vá para a esquerda, e então corra para o corredor da direita. Você verá uma tocha acesa. Continue a direita e terá uma tocha apagada. Use o Boomerang para acender a tocha apagada e fazer um baú aparecer na parte superior da sala. Siga pelo canto da parede direita, depois para cima. Atordoe o Phantom Eye e pegue a primeira Tear of Light.

Quando não tiver mais nenhum inimigo por perto, corra para o norte e bata com a espada no botão da zona segura.



Isso criará uma ponte no canto sudoeste da sala. Vá para baixo e depois esquerda para chegar no canto e suba os degraus. Ande para o local no topo desta área e use o **Whip** para puxar a espada da estátua de peixe do meio e colocá-la na boca da estátua da direita. Isso fará aparecer um baú na parte sudoeste do mapa. Siga pela esquerda para um baú com uma **Small Key**. Volte para a plataforma superior à direita e use o Whip no poste. Depois do segundo poste siga para cima e use o Whip mais uma vez para chegar na parte superior à esquerda. Passe por mais dois postes em direção ao sul. Agora siga para a direita, com o Whip. Corra para a zona segura e pegue a segunda Tear of Light. Espere até que o Warp Phantom volte para seu lugar de origem e então corra para a direita, passando pelo vão com o Whip. Pule para baixo e use o Boomerang para derrotar o Phantom Eye. Agora corra até o canto nordeste do mapa e use a Small Key na porta. Suba as escadas para o **piso 14**.

Ande para o sul e então desça pelo corredor. Atordoe o Phantom Eye e continue andando até encontrar outro. Depois de atordoar o segundo, perceba que o Warp Phantom da direita é a única coisa protegendo a Tear of Light. Continue à esquerda do Phantom. Use o Boomerang e trace um caminho fazendo com que ele acerte a parede à direita do Phantom. Ele sairá do posto e você pegará a Tear of Light.

Acerte o Phantom para Zelda tomar o controle sobre ele. **Na forma de um Warp Phantom, Zelda pode se teletransportar para qualquer Phantom Eye, traçando uma linha entre a esfera cor-de-rosa e o inimigo.** Se teletransporte até o Phantom Eye do lado direito do mapa. Pise no botão aqui com Zelda e corra com Link para reunir a dupla. Abra o baú para um tesouro. Vá para o nordeste da sala e desça as escadas.

Depois suba os degraus e atravesse a ponte para pegar outro baú do tesouro, que contém uma Small Key. Corra para o lado esquerdo da sala e use a Small Key na porta. Fique aqui com Link e selecione Zelda. Trace uma linha para o Phantom

Eye a nordeste da sala. Mate-o e siga para o botão à sudoeste. Ative o botão e, com Link, acerte o botão próximo ao garoto. Com os dois pressionados ao mesmo tempo, a porta azul se abrirá.

Corra com o Link até a escada na parte noroeste. Ande ao redor desta sala e um **Silver Chuchu** irá aparecer. Derrote-o com a Phantom Zelda. Teletransporte-se e mate mais dois Chuchus e siga para o sudoeste da sala. Lá existe um chão arenoso que Zelda não pode atravessar, mas Link sim.



Ative os botões com cada um dos personagens, criando uma ponte que permite que Zelda atravesse em segurança. Siga para a direita, pelos espinhos. Ao redor da sala há um piso diferente, que brilha. Deixe Link no local e atravesse os espinhos com Zelda. Há outro botão igual depois dos espinhos. Pise nele com Zelda e os dois personagens trocarão de lugar. Siga com a princesa.

Use o Whip e vá para o lado esquerdo. Troque a espada que está numa estátua para a outra estátua, abrindo a porta para o 15º andar da Tower of Spirits. Com Zelda, atravesse os espinhos e siga para a parede da direita. Depois para o sul e para a esquerda até o triângulo brilhante. Controle Link até o outro triângulo amarelo para trocar de lugar com a princesa.

Continue com Link, passando pelo Silver Chuchu, e vá para o Norte, pela areia. Fuja do Zora Warrior até um bloco no chão. Puxe-o para a esquerda e depois para cima. Aqui há dois botões para você pressionar. Coloque o bloco em um deles e pise no outro. Isso fará os espinhos desaparecerem enquanto os botões estiverem pressionados. Selecione Zelda e vá até o quadrado brilhante no meio do mapa. Com Link, corra para o canto sudoeste e mude de lugar com o Phantom. Agora, pise no mesmo botão de antes, só que dessa vez com a Phantom Zelda, tirando os espinhos.

Corra para a parte leste do mapa com o Link e depois vá com Zelda. Abra a porta e pegue o baú com a Small Key. Com Link siga para a esquerda, pegue as escadas para a parte central da sala, corra pelo corredor oeste. Use o Boomerang para acertar o botão que irá aparecer, criando uma ponte bem à frente. Com Zelda, teletransporte até o canto nordeste do mapa. Siga para baixo, cruzando a ponte e seguindo por cima dos espinhos até a região sudoeste do mapa. Vá para o círculo vermelho à direita com Zelda e, com Link, corra para a parte sul da sala. Pise no círculo com Link para trocar de lugar. Com ela, teletransporte até o Phantom Eye na parte nordeste da sala. Ande todo o caminho até Link e pise no botão à direita dos espinhos e ele poderá atravessar.

Siga para a esquerda, até umas pedras rolantes. Com Zelda, cruze os espinhos ao norte até a fonte das pedras e, depois que uma passar, suba com Zelda e faça com que Link siga diretamente atrás, passando em segurança. Pise em um dos botões ao redor com Link e no outro com Zelda, formando uma ponte. Vá com Zelda para perto da ponte, mas não cruze-a ainda. Siga por ela com Link e atordoe (não mate) o Phantom Eye. Mande-o para o canto nordeste do mapa com o Whirlwind até que ele passe pela areia. Teletransporte até ele com Zelda. Agora, pise em cada um dos botões com cada personagem para abrir a porta ao norte do mapa.

Siga com Link até o centro e depois teletransporte-o até o Phantom no topo da sala e abra a porta para o décimo 16º andar. Siga pelos cantos e **leia a pedra**. Ela diz que você deve seguir do **verde para o vermelho**, criando um símbolo. Teletransporte até o Phantom Eye no lado esquerdo do mapa. Aqui você deve traçar a mesma rota que o Phantom da sala da direita está percorrendo. Começando do verde, siga para o bloco do canto superior direito, depois diagonalmente até o canto inferior esquerdo, e depois até o quadrado vermelho. Com isso, a porta para o décimo sétimo andar se abre. Suba para adquirir o **Fire Rail Map**. Uma cena entre Link, Zelda, Anjean e Byrne se segue, e você estará de volta ao piso mais baixo da torre, pronto para seguir de trem para o **Snow Realm**.

GORON VILLAGE

Siga para o Snow Realm, e trace uma rota pelos trilhos que levam à quarta e última área do mundo: o **Fire Realm**. Rume para o vilarejo à direita, entre e continue à esquerda. Na próxima área vá pelo caminho das pedras. Siga para baixo, passando pelo botão. Quando acionado, o botão cria uma ponte longe de onde está. Para dar tempo de passar você deve acionar o botão da maior distância possível, usando o **Boomerang**. Quando a ponte abrir, rapidamente siga para a plataforma ao norte e atravesse. Siga para o norte, através da passagem.

Depois da conversa volte e siga para a direita. Atravesse o caminho e vá para o sul, Quando chegar nas duas tochas, pule e vire à direita para retornar ao início. Siga para a direita para iniciar uma cena. **Você terá que seguir para o Snow Realm e trazer gelo para resolver o problema dos Gorons.** Entre no trem e siga para lá, parando em **Anouki Village**. Perto do lago à esquerda há o Anouki azul que irá ajuda-lo. Concorde em levá-lo de trem e siga para a estação ao norte da casa do carpinteiro - é a estação onde Russel, o fotógrafo, vive. Fale com o Anouki próximo ao lago, depois entre e saia da casa à direita para passar o tempo. Fale com o Anouki novamente para receber o **Mega Ice**. Siga o mais rápido possível para a Goron

Village, tomando cuidado com os inimigos a qualquer custo para evitar que o gelo derreta. Chegando no Fire Realm você terá que pegar o caminho mais longo à **Goron Village**, ou o **Evil Train** acertará você em cheio. Chegando na Goron Village, fale com **Karagon**.

FIRE SANCTUARY

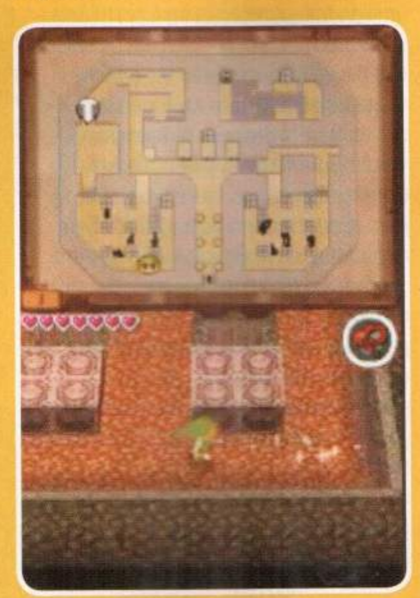
Agora que a lava sumiu, siga para a casa maior, no topo da montanha. Depois de conversar vá para a caverna. Siga em frente até achar um botão e ative-o. Continue pelo lago de lava à direita. Quando chegar à barreira de potes, evite atacar os que tremem, são inimigos disfarçados. Fora da caverna, siga o caminho até a primeira curva. Na área com as tochas apagadas, detone todos os inimigos e acenda as tochas com o **Boomerang**. Siga o caminho em direção à ponte até chegar a um local com mais uma porção de estátuas de cabeças de pedra. Repare que todas estão voltadas para a estátua do meio, exceto a da direita. Fique entre a estátua do meio e a estátua da direita e toque o **Song of Light**. Um cristal aparecerá, abrindo a porta. você encontrará **Embrose**, o Lokomo guardião do **Fire Sanctuary**. Toque a nova canção com ele, e siga a rota em direção ao **Fire Temple**.

Em torno do Fire Temple você verá três monstros voadores, cada um segurando uma chave. Para entrar no templo você precisa pegar todas elas. Vá na direção de um deles com o trem e, quando se aproximar da criatura, soe o apito duas vezes (**na segunda vez, segure o apito por mais tempo**). Vá soando o apito, e o monstro ficará "paralisado" com o incômodo causado pelo som. Aproveite para acertá-lo com o canhão e colocar a chave que ele carrega. Repita isso com os outros dois monstros, e a porta para o Fire Temple se abrirá.

FIRE TEMPLE

Na sala com três portas, vá para a esquerda. Passe pelos espinhos e desvie das chamas. Quando encontrar os esqueletos, detone-os com o Whip. Repare nos alçapões e marque-os, de forma espelhada, no lado direito do mapa. Suba, siga para a direita, e vá para o 2º andar.

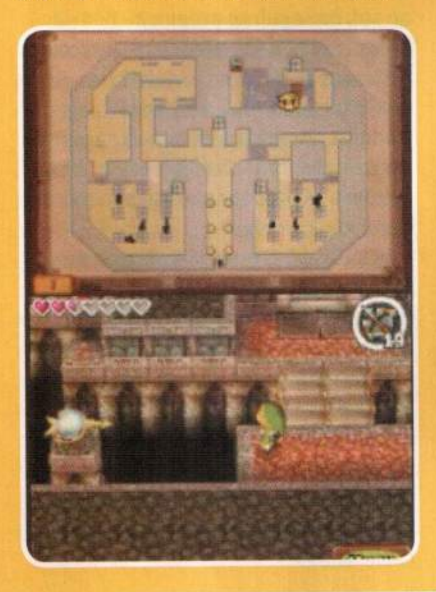
Entre no carrinho, pegue a chave do outro lado e volte. Na sala com os alçapões, siga para a esquerda e suba as escadas. Com o Boomerang, acerte o botão para baixar uma plataforma. Vá para a entrada e abra uma das portas trancadas. Agora, pegue a plataforma e jogue-a na rocha incandescente para criar um caminho. Siga por ele, e puxe o bloco para baixo duas vezes, depois para a direita, e então empurre-o para cima. Agora, empurre-o para a direita, usando-o como um escudo contra as chamas. Aqui você deve ter marcado onde estão os alçapões, então siga para o próximo piso. Acerte o botão na bifurcação para ir à esquerda, e acerte o próximo para seguir a direita. Acabe com o esqueleto, pegue a chave, e volte para o 1º andar.



Desça duas vezes e vá para a direita, depois suba até as escadas e pule para baixo. Abra a segunda porta trancada no início da sala. Posicione-se na frente da porta do meio e use o Boomerang para ativar os botões. Suba e entre na sala para um mini-chefe. Quando ele entrar no casco, provoque-o para que ele gire em direção às esferas elétricas. Acerte-o enquanto ele estiver atordoado. Depois pegue o arco e flecha no baú.

Siga para a direita e pare na frente da bifurcação. Acerte o botão vermelho na parede com uma flecha. Aqui, acerte a orbe azul com uma flecha para expandir uma ponte. Pule para a direita e pegue o tesouro no baú. Aqui, pegue a **orbe azul** e volte para a plataforma anterior. Fique no canto dela e lance a orbe na plataforma à esquerda. Pegue a outra orbe e posicione-a uma fileira mais alta, nivelando-a com a que você acabou de lançar. Acerte-a com a espada para que ela aponte para a esquerda. Agora, atire nela com o arco. Cruze a ponte, e mova a orbe até que ela aponte para a esquerda. Jogue-a na outra plataforma, com o botão na parede. Faça a outra orbe apontar para cima e traga-a para a primeira plataforma. Atire nela para expandir uma ponte. Cruze.

No **Basement**, entre na porta aberta e siga para baixo. Olhe para a esquerda e atire uma flecha na orbe no final do lago de lava. Depois, vá para a esquerda e vença o Stalfos. Pule nas plataformas até chegar na terceira delas. Deixe que ela o jogue para cima, e pule para abrir o baú. Use o **Whip** até o botão e acione-o para um atalho. Siga no caminho, desviando das lâminas. Quando chegar no baú, verá duas tochas apagadas à sua direita. Trace um rota com o Boomerang entre o morcego de fogo e as tochas para acendê-las e fazer uma nova



plataforma descer. Pule e entre na porta.

Para derrotar as tartarugas, use o arco. No próximo piso, vá até a sala com o botão. Acima dela está uma orbe de flecha azul. Desça-o e coloque-o alinhado com o botão de olho, atrás da porta. Faça com que a orbe aponte para a esquerda. Pise no botão para abrir a porta, e atire uma flecha na orbe para que ela acerte o botão e faça aparecer uma plataforma. Pegue a plataforma e coloque-a no pequeno vulcão à esquerda. Volte, pegue a orbe azul, pule na plataforma e deixe-a carregá-lo. Depois, pegue a plataforma do vulcão para a superfície mais acima também. Acerte o botão próximo a você.

Próximo ao pilar central você vê 3 vulcões. Coloca a plataforma azul no da esquerda, a orbe que você trouxe no da direita (voltada para a esquerda), e a orbe que aponta diagonalmente no vulcão de baixo, apontada para o nordeste. Suba na plataforma azul e acione o botão com o bumerangue. A lava empurrará você e as orbes para cima. Agora você pode, com o arco, atirar na orbe à sua direita e, depois, diretamente no botão de olho. Acionando os dois, a porta azul se abrirá. Pegue a chave.

Volte para baixo e pule na plataforma central usando o Whip na nova haste de madeira. Volte para a sala onde você derrotou o Stalfos e siga para a porta trancada à sua esquerda. suba no carrinho e deixe que ele ande em círculos. **Você deverá acionar os quatro botões de olho na parede ao sul, na seguinte ordem: 2 - 1 - 4 - 3.** Desça para o Basement 3. Anote os locais marcados no mapa na parede da esquerda. Pule nas plataformas à esquerda, pegue a bomba, e traga-a para explodir a pedra. Pegue a plataforma azul e jogue-a no vulcão. Pule, espere que ele o lance para cima, e entre no carrinho.

As indicações que você marcou no mapa são os botões que você deve acionar. Na primeira rota, são o primeiro e o terceiro botões. Você chegará a uma plataforma à direita da **Boss Key**. Com o **Whirlwind**, lance a chave no carrinho à esquerda. Na segunda rota, ative o primeiro, segundo e quarto botões (esse último com o uso do arco e flecha). Você e a Boss Key chegarão juntos à porta para a sala do chefe. Entre.



CHEFE - CRAGMA, LAVA LORD

Use o arco e flecha para acertar o ponto fraco do chefe - a área brilhante na barriga. Quando ele acertar o chão com os braços, uma pedra aparecerá. Fique perto dela e desvie de mais um ataque com os braços, que deverá acertar a pedra e criar uma daquelas plataformas azuis que você usou nos quebra-cabeças do templo. Jogue-a no vulcão à direita para entrar no carrinho. Durante o percurso, use o arco e flecha para acertar os pontos fracos do chefe e continuar em frente. Quando o último ponto fraco for atingido, acerte Cragma no olho. Isso o derrubará no chão, e você poderá atacá-lo com a espada. Repita todo o processo até vencer.

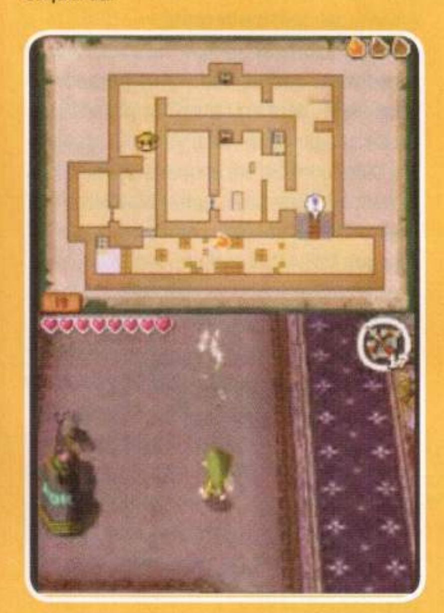
A **Red Force Gem** consertará a última parte da **Tower of Spirits**. O Fire Rail Map começará a brilhar, e novos trilhos surgirão. Pegue o **Heart Container** no baú e volte para a entrada pelo portal e siga para a Tower of Spirits.

TOWER OF SPIRITS 5

Compre a **Bomb Bag** do Beedle's Shop se ainda não o fez, e siga para a Tower of Spirits, subindo até a nova área da torre. Três Phantoms patrulham a área e a primeira Tear of Light pode ser encontrada no canto inferior direito do mapa. Corra para lá e use as bombas nas caixas para abrir os caminhos. Suba para o canto superior esquerdo e estoure as caixas. Vá para a zona segura no canto e empurre os blocos para liberar o caminho. Pise no botão para criar um baú no outro canto da sala.

Agora siga para a zona segura na parte norte da sala. Use o Whip na área onde o baú apareceu para chegar até ele e pegar a Small Key. Agora abra a porta e suba ao 19º piso da torre. Siga para o canto superior direito e pegue a orbe. Siga para a sala da esquerda e coloque a orbe no quadrado à direita da porta. Pise no botão para abrir a porta e, ainda no botão, use o Boomerang duas vezes na orbe que está dentro da sala (para que ela aponte para o norte). Atire uma flecha na primeira orbe (a que você trouxe) para criar uma ponte no canto sudeste da sala. Siga para lá e cruze a ponte.

Caminhe para a esquerda e até um **Wrecker Phantom** aparecer. Deixe que ele veja você para que se transforme em uma bola e venha em sua direção. Vá desviando até que ele destrua as caixas que protegem a Tear o Light e o caminho até as escadas. Pegue o item e suba as escadas para o 20º piso. Aqui, vá para a parte nordeste da sala, onde há um botão. Empurre a caixa que está na sala para criar uma platafor ma entre a plataforma do botão e outra à esquerda.

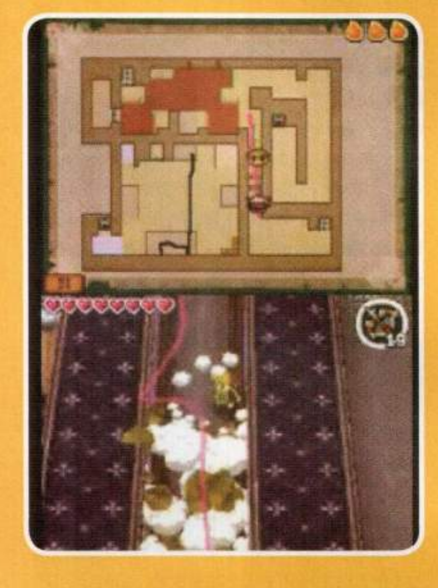


Siga para a parte sudeste da área e provoque o Phantom. Quando ele derrubar as caixas, pegue a orbe e suba na plataforma

com o botão. Pule na caixa para chegar na segunda plataforma e coloque a orbe no bloco. Faça a orbe apontar para baixo. Você deve destruir os blocos que estão no meio da sala **(com bombas ou com a "ajuda" do Wrecker Phantom)**. Suba as escadas para a plataforma à oeste e use o Boomerang na orbe de flecha azul mais próxima a você, na parte sul da sala, até que ela aponte para o norte. Agora você pode ir à plataforma com o botão, pisar nele, e atirar uma flecha na orbe à sua esquerda. A flecha abrirá a porta à esquerda e você pegará a última Tear of Light. Acerte o **Wrecker Phantom** nas costas e possua o grandão com a princesa. Volte para o piso anterior.

Cruze a ponte e estoure as estátuas com espinhos à esquerda usando Zelda e sua nova habilidade. Suba as escadas. Aqui, use o **Boomerang** na orbe no meio da sala para que ela aponte para o norte. Acerte-a com o arco para um baú com um tesouro, e depois desça ao piso 18. O Wrecker Phantom pode mover as pedras azuis, e você deve ativar todos os botões da sala do meio. Use Zelda para empurrar um bloco azul em cima dos dois botões do canto superior esquerdo, tirando o bloco pequeno do caminho com Link. Abra espaço com Zelda no canto inferior esquerdo e empurre um bloco pequeno no botão daqui. Faça o mesmo no canto inferior direito, puxando o bloco azul para cima e depois para a esquerda, com a princesa. Finalmente, leve o último bloco pequeno restante a um dos botões no canto superior direito, e pise no último com Link. Com isso, os espinhos ao sul desaparecerão e você pode pegar a **Small Key** no baú. Agora suba ao piso 19. Use a chave na porta e suba ao piso 20.

Aqui, suba rolando com Zelda através das pedras e ative o botão com ela. Agora Link pode subir também. Há lava aqui mas você terá que trocar de Phantom. Role ao sul, quebrando as pedras, e pegue as escadas ao 21º piso. Siga para o centro da sala e pise em um botão com cada personagem. Vença os Stalfos e os Geozards que aparecerão. A porta abrirá e quatro Phantoms aparecerão. Possua qualquer um deles e volte para o 20º piso. Siga para a lava e suba nas costas de Zelda. Siga para a esquerda, salte do Phantom, e pegue a orbe de flecha azul. Suba de novo em Zelda e vá para a plataforma no meio, à direita. Salte com Link e coloque a orbe em qualquer um dos quadrados marrons. Acerta a orbe até que ela aponte para a direita. Suba de novo em Zelda e siga para a parede ao norte. Use o **Whip** para chegar na plataforma mais alta. Acerte a orbe até que ela aponte para a esquerda e levante-a. Chame Zelda e suba nela. Siga para a



plataforma à sudoeste e desça com Link. Coloque a orbe no chão e faça ela apontar para a esquerda.

Suba no Phantom de novo e siga para a porção norte, usando o Whip para chegar de novo à plataforma mais alta. Com Zelda, vá para a plataforma à sudeste e faça com que ela levante a orbe de flecha azul que está apontando para a esquerda, e fique em um dos quadrados marrons. Troque para Link, que pode atirar nas duas orbes. Atire na da direita primeiro para abrir a porta entre Zelda e outra orbe, e então atire na orbe que a princesa está segurando. Isso feito, uma porta à esquerda se abrirá.

Com o Phantom, siga para a direita. Volte para o mesmo local com Link, com o Whip. Acerte Zelda com a espada para derrubar a orbe e suba em cima dela, indo em direção às escadas que levam ao piso 21. Nele, apenas siga em frente para o piso 22. Siga com a dupla através do fogo, primeiro para o norte depois para o oeste, chegando na **Big Key**.

Levante a Big Key com Zelda e **Floor Masters** aparecerão. Caminhe à noroeste com Zelda e vá derrotando os Floor Masters com Link. Quando chegar ao canto superior esquerdo da sala, trace um caminho para Zelda em direção ao canto superior direito. Cruze os caminhos de areia com Link, atirando nos Floor Masters com o arco e protegendo Zelda. Pise nos

círculos vermelhos com cada personagem para trocá-los de lugar, e trace uma rota para Zelda em direção à porta que abre com a Big Key. Os Floor Masters e as chamas desaparecerão, e você poderá voltar com Link e subir para o 23º piso. Com a ajuda de Zelda, abra a porta ao norte. Um **Warp Portal** aparecerá à direita. Suba as escadas para o 24º piso da torre.



BYRNE

Desvie dos raios de Byrne. Quando ele vier em sua direção com a manopla, desvie para que ela fique presa no chão. Pegue a manopla com Zelda, e a princesa vai derrubar o chefe. Acerte-o com a espada até que ele acorde. Repita isso até que ele desça para a superfície. Parta para cima dele com a espada (a terceira ou quarta espadadas o acertarão). Quando ele carregar energia vermelha, se esconda atrás de Zelda. Com Zelda e Byrne medindo forças, aproveite para atacá-lo com a espada. Repita até vencer.

A Lokomo lhe dará uma Force Gem, que irá restaurar mais Spirit Tracks do **Ocean Rail Map**. Parta para o Ocean Realm em busca do **Sand Temple**.

SAND SANCTUARY

Na área nova do Ocean Realm você deve prestar atenção em três estátuas gigantes que estão espalhadas em volta dos trilhos. Marque a direção em que elas apontam. No centro do mapa há um trilho que aparentemente não leva a nada, e é para lá que você deve seguir, o **Sand Sanctuary** (note como ele tem o mesmo desenho do Rail Map).

Você deve usar uma bomba na área correspondente ao ponto onde os olhares das três estátuas se cruzam. Marque no mapa a localização de cada estátua (como você marcou no Rail Map) e trace linhas na direção em que cada estátua aponta. Exploda uma bomba no ponto certo, que é no canto superior direito do retângulo do meio. Uma escadaria aparecerá. Desça para conhecer **Rael**, o sábio do Sand Sanctuary. Toque a música que ele irá ensinar para formar novos Spirit Tracks no Ocean Rail Map. Você terá que passar por três desafios para chegar ao Sand Temple. Saia do santuário e trace um caminho pelos novos trilhos que levam ao Fire Realm.

DESAFIO 1

Na caverna que você entrará no caminho ao Fire Realm há um chefe como aquele que apareceu no Snow Realm. Repita o mesmo processo para vencê-lo. Atire em seu olho diversas vezes.

DESAFIO 2

Os túneis funcionam como **Lost Woods**, no começo do jogo. Siga esses passos:

1. Ao passar pelo túnel, pare e dê marcha ré. Você aparecerá em outra área.

2. Novamente pare e dê marcha ré. Você aparecerá em outra área.

3. Aqui, vire à direita e pronto. Siga na direção sul, de volta ao Ocean Realm, na área onde o Sand Temple se encontra.

DESAFIO 3

Siga para o **Sand Temple**. Você terá que andar em círculos por ele, destruindo todos os canhões para que a porta do santuário se abra. Atire nas balas para evitar ser atingido. Quando destruir o último canhão, a porta se abrirá. Trace uma rota em direção à entrada do templo.

SAND TEMPLE

Siga para a direita depois de entrar. Desvie das pedras e siga para a esquerda. Fique nas marcações sobre o chão para revelar um botão. Com o arco e flecha, atire por entre as pedras para acertar o olho azul. Siga para a esquerda e abra o baú. No local os Stalfos devem ser derrotados na mesma hora, então atraia-os para um canto e use o Whip. Abra o baú com a Small Key.

De volta à área central, vire à direita e abra a porta trancada. No próximo piso, siga para a direita e caia para baixo. Siga o caminho, evitando os Sand Blobs até a sala com os espinhos que giram. Quando o do meio for para cima, siga-o. O da direita atingirá a parede antes, formando uma junção entre os dois para você poder passar. Suba ao terceiro piso. Aqui, vença os Stalfos com o arco e flecha. Você pode usar o Whip também. Siga as tochas à esquerda para um baú com a Sand Wand.





Volte para a sala anterior e use a Sand Wand para levantar Link e poder passar por cima da parede. Volte ao piso anterior e crie uma barreira de areia para parar os espinhos. Com a Sand Wand você pode matar os **Sand Bobs**: endureça-os com a Wand e depois use a espada. Vá para qualquer um dos lados e espere os espinhos saírem do caminho. Corra para a parede oposta, e use a Sand Wand para levantar Link até a plataforma. Crie uma barreira de areia para parar o espinho no meio (onde não há areia). Isso cria uma ponte até a porta. Desça.

Siga pelo caminho das pedras, à direita. Use a Sand Wand para passar. No lugar onde você atirou no olho com o arco anteriormente, mova as pedras para o lado com a Sand Wand. Corra para a esquerda e suba na plataforma. Suba as areias com a Sand Wand até encontrar a **Small Key**. Desça e use a Sand Wand para pular para a parte central.

Agora empurre a pedra com a ajuda da Sand Wand para encaixá-la na catapulta. Ative o botão para abrir o caminho. Crie uma ponte à esquerda e abra a porta trancada. Endureça os Sand Blobs e coloque-os sobre os botões. Para cruzar o lago de areia, crie um caminho com a Sand Wand e atravesse rapidamente. Siga para a direita.

Aqui, empurre o bloco com o espinho azul nas seguintes direções: **direita, baixo, direita, baixo, esquerda, cima**. Desça e pise no botão. Pare uma pedra com a Sand Wand e mova-a para a catapulta. Pise no botão e atire uma flecha na orbe. Pegue outra pedra e posicione-a no botão para manter a ponte estendida. Siga para a parte central do piso.

Aqui, empurre o bloco da esquerda para a direita, baixo, baixo, direita, cima e direita. Empurre o bloco da direita para a esquerda, esquerda, baixo, baixo, esquerda. Isso abrirá uma das portas. Agora, mova o bloco da esquerda para a esquerda, baixo, direita, direita, direita, e para cima. Mova o outro bloco para a esquerda, depois para baixo. Mova o primeiro para cima. Mova o segundo para a esquerda, cima, direita, cima, esquerda, e baixo. Finalmente, mova o primeiro para baixo. Agora você pode Seguir para a esquerda. Desvie dos espinhos, vença os Stalfos, e siga para a parte



superior da sala.

Aqui há dois cilindros com espinhos rodando pelo caminho de areia. Você precisa parar os espinhos de forma que você também esteja na parte de cima e os espinhos formem uma ponte para a plataforma com o botão. Ative o botão e, com a porta aberta, use a Sand Wand para parar os cilindros de forma que eles formem uma longa ponte para o outro lado. Suba e entre na sala com as Sand Snails. Use a Sand Wand nas fumacinhas que aparecem no chão para forçar que a Snail que estava lá apareça, atordoada. Ataque com a espada. Na sala seguinte, use a Sand Wand no tanque de areia para encontrar a **Boss Key**. Volte com ela para a sala central, faça uma ponte com a **Sand Wand** para passar, e abra a porta para o chefe.

CHEFE: SKELDRITCH, ANCIENT DEMON

Quando o chefe cuspir uma bola de pedra, use a Sand Wand para colocá-la numa catapulta. Acerte o botão com a espada para atirar a pedra na direção do chefe. Note que o ponto fraco dele muda de posição: primeiro à direita, depois atrás, depois atrás mais à esquerda. Carregue a catapulta e acerte o botão de longe, com o Boomerang ou com o arco e flecha, isso quando ela estiver alinhada com a parte do corpo do chefe que não tem armadura. Quando restar só o crânio de Skeldritch erga-o com a Sand Wand e acerte o cristal



vermelho com a espada. Repita até vencer.

Após a batalha, desça as escadas. Pegue o Heart Container e siga para baixo, pulando da plataforma à esquerda e seguindo em frente para encontrar outro baú. Nele está o **Bow of Light**. Pegue o portal azul e acerte o botão de olho na parede com o novo arco **(segure a flecha por um tempo para que ela absorva energia)**. Volte ao início e fale com Zelda para entrar no trem e seguir para a Tower of Spirits, pela última vez.

TOWER OF SPIRITS 6

Na torre, pegue o portal azul, siga pela sala onde lutou com **Byrne** e vá para o topo da torre. Carregue o arco e atire nos dois botões. Desça as escadas e pegue bombas/flechas, depois desça mais uma vez e suba pela única porta disponível. Acerte a parede para atrair um Phantom até você e possua-o com Zelda. Suba novamente, e mova Zelda para a direita, através dos espinhos, para acionar o botão. Desça na lava e suba em cima dela com Link. Espere o Phantom se afastar e siga para a plataforma com o botão. Jogue uma bomba no botão e, enquanto espera pelo disparo dela, siga para o noroeste, em direção a outro botão. Acerte-o com o Whip/Boomerang para que os dois botões sejam ativados ao mesmo tempo e a porta abra.

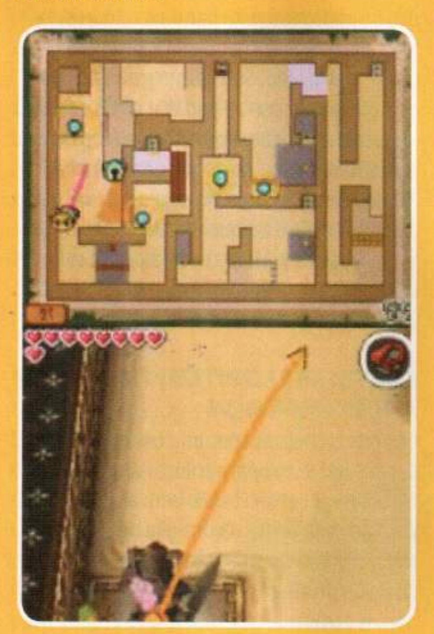
Na sala escura, apague a tocha na zona segura. Desça e apague outra tocha. Volte para a zona segura, mas vá para cima até encontrar uma pedra com dizeres, e apague as duas tochas no caminho. Desça, mas caminhe pela parede a esquerda para

não cair. Quando chegar na porta, apague mais uma tocha à direita. Espere que o Fire Phantom passe e apague a última tocha. Acerte o Phantom e possua-o com a princesa. Suba para o piso anterior, passe pela lava e suba pela primeira porta do piso. No canto inferior esquerdo da sala, acenda as duas tochas com Zelda para abrir a porta. Nessa sala, vá para a areia com Link e derrote o **Stalfos**. Faça uma ponte para Zelda usando a Sand Wand, até as tochas. Mova-a rapidamente antes que a areia baixe, até a plataforma com as escadas. Aqui, suba nas costas da princesa e siga em direção ao baú à direita, usando a Sand Wand para transportar a dupla (não desça do escudo de Zelda). Pegue a **Small Key** no baú e volte para o piso inicial, da lava.



Cruze a lava e desça para a sala escura mais uma vez. Vá para a esquerda e para baixo até achar uma sala com duas portas fechadas, acendendo as tochas conforme passa por elas. Passe a sala com as portas fechadas e siga para a esquerda. Acenda todas as tochas na sala com o Phantom. Agora, deixe que ele veja Link para que ele saia da porta. Mantenha-o ocupado com Zelda e acerte-o nas costas, possuindo-o com a princesa. Carregue o arco e atire no olho na parede que o Phantom estava protegendo. Volte, passe o lago de lava e siga para a sala escura, com dois Phantoms comuns. Siga para o canto superior esquerdo e estoure a parede aqui com uma bomba. Entre e passe pelos dois corredores.

Aqui, deixe Zelda próxima ao tanque de areia. Levante a areia com Link para poder subir nas costas dela. Siga em direção ao botão, ative-o, e mova Link para o círculo vermelho ao sul. Com Zelda, teletransporte **(você deverá ter possuído um Warp Phantom)** para o Phantom Eye assim que ele passar pelo outro círculo vermelho. Os personagens trocarão de lugar. Siga para a zona segura com Link, e teletransporte Zelda até o Phantom Eye novamente, dessa vez no chão, perto dos espinhos. Atravesse os espinhos com Zelda até o triângulo amarelo, e siga com Link para o outro para que eles troquem de lugar. Suba com Link até que o Phantom o veja, e atraia-o para a areia, matando-o. Rapidamente, corra para o lugar que o Phantom estava protegendo e acerte o olho na parede com uma flecha de luz. Volte e troque de lugar com Zelda mais uma vez. Siga para a zona segura com a dupla.



Agora, siga com Zelda perto do tanque de areia acima. Empurre Link para cima com a Sand Wand e suba nas costas de Zelda. Vá para a direita, na frente do buraco onde há marcas no chão. Acerte a orbe azul pelo buraco da esquerda, com o Boomerang, duas vezes, para que ela aponte para o norte. Atire nele com uma flecha de luz para abrir a porta, e desça mais uma vez para a sala escura. Ataque o Phantom aqui e possua-o com Zelda. Use o Boomerand para acender a tocha no canto superior esquerdo da sala. Aqui, acerte o olho com uma flecha de luz, pegue a Small Key no baú, e entre na porta por onde você veio. Role em direção às estátuas na parte superior da sala para pegar a terceira e última **Small Key**. Siga para baixo e para a esquerda, em direção à nova porta aberta. Continue para o lugar onde há um Warp Phantom. Distraia-o com Zelda para poder atacá-lo com Link, depois possua-o. Volte para a sala onde as duas portas estavam e desça até a zona segura com uma porta. Você estará em um corredor com três portas trancadas. Convenientemente, você tem três chaves!

PRIMEIRA PORTA. POSSUA UM WARP PHANTOM

Na primeira porta, a da esquerda, siga pelo corredor e depois para baixo. Deixe Zelda em seu lugar por enquanto e siga com Link pela areia. Ative o botão e mova Zelda através da ponte. Faça com que ela pare perto da areia, e use a Sand Wand para subir com Link nas costas dela. Siga até o buraco na parte baixa da sala. Das costas de Zelda, passe pelo buraco com o Whip e pise no botão. Atravesse a ponte com Zelda. Suba até que um Phantom apareça e teletransporte Zelda ao sentinela quando ele estiver no lado direito. Siga para cima com Link para o mesmo canto, com a Sand Wand, assim que o Phantom começar a se mover. Acerte-o nas costas e possua-o com Zelda. Ele é um Warp Phantom também, mas assim você o elimina de uma vez. Teletransporte Zelda para o sentinela quando ele estiver na plataforma da esquerda e levante a orbe. Suba o pequeno pedestal com Link e acerte

a orbe com o Boomerang até que ela aponte para o norte. Acerte-a com uma flecha de luz para acertar o botão. Desça com os dois até a primeira porta e desça ao corredor das três portas. Volte à sala escura, pegue um **Fire Phantom**, e entre agora na segunda porta trancada, a do meio.

SEGUNDA PORTA. POSSUA UM FIRE PHANTOM

Acenda a tocha no canto superior esquerdo com Zelda. Use o Boomerang para acender as próximas duas tochas na seguinte ordem: **canto inferior direito, canto superior direito**. Depois, atravesse os espinhos com Zelda para acender a última tocha. Acerte o olho à esquerda com uma flecha de luz. Volte ao corredor com às portas e volte mais uma vez à sala escura com os Phantoms, possuindo agora um Wrecker Phantom.

TERCEIRA PORTA. POSSUA UM WRECKER PHANTOM

Mova em direção ao corredor à esquerda com Zelda, em direção ao botão na zona segura. Suba com Link também depois de acionar o botão. Siga para a esquerda e quebre as estátuas. Deixe que o Phantom Eye o veja para chamar um Warp Phantom. Possua-o. Volte ao corredor com as portas trancadas. Entre na primeira porta e siga à esquerda. Vá com Link para a plataforma à direita, patrulhada pelo Warp Phantom. Pule para a região à direita, matando o **Stalfos**. Vá com Link para o círculo vermelho, e teletransporte Zelda para o Phantom Eye na extrema direita. Siga para o outro círculo vermelho com ela e, quando trocarem de lugar, mova a princesa em direção ao botão. Atire uma flecha de luz na orbe azul para ativar o botão. Teletransporte Zelda para a direita e volte ao corredor com as três portas. Entre na porta do meio, e suba até a porta que você acaba de desbloquear.

COMPASS OF LIGHT

Aqui você enfrentará três grupos diferentes de inimigos. Use Zelda ou o arco para ganhar do primeiro grupo. Os Stalfos são mais perigosos: não deixe que eles o cerquem, matando um por um em um dos cantos da sala. Por fim, os **Shielded Lizards** são perigosos pelo alcance de seu ataque, mas é só usar o Whip para arrancar os escudos deles e partir para cima com a espada. Na próxima sala, siga para a zona segura e espere que o Fire Phantom venha. Possua-o e acenda as duas tochas da porta. Acerte o Warp Phantom dentro dela e possua-o. Quando estiver seguro, provoque o Phantom Eye com Link atráves do tanque de areia e teletransporte Zelda quando Link passar pela areia. Pressione os botões do chão com a dupla para abrir a porta. Teletransporte Zelda de volta quando o Phantom Eye renascer, e agora você deve possuir um Wrecker Phantom. Destrua as estátuas na frente da grande porta e, depois de atordoar o Phantom, entre na zona segura com a dupla para abrir a porta e pegar o Compass of Light.

BATALHAS FINAIS: DARK REALM EM BUSCA DO DEMON TRAIN.

Siga para a nova seção do **Forest Rail Map**, à esquerda de **Aboda Village**. Você deve pegar as **Tears of Light** para ficar invencível por um curto período de tempo e, assim, liquidar os Evil Trains batendo neles. Use os teletransportes vermelhos para chegar aos trens mais distantes. Note que os **Evil Trains** podem andar de ré em sua direção, portanto tome cuidado e só fique perto de um deles quando puder pegar um Tear of Light para vencê-lo. A batalha final começará quando todos os trens forem derrotados.



DEMON TRAIN

Demon Train tentará atirar barris explosivos em você a partir do terceiro compartimento. Destrua os compartimentos antes que eles consigam acertá-lo. Quando Zelda der o alerta, dê marcha ré para evitar colidir com o trem. Se você estiver atrás do **Demon Train**, dirija mais devagar, para poder brecar caso ele breque também. Faça o possível para evitar colisões. Você deve andar lado a lado com ele, para acertar os barris. Quando o terceiro compartimento for destruído ele entrará num portal, e a segunda fase da batalha irá começar.

Você terá que evitar o contato com esferas de energia negra nos trilhos. Numa bifurcação, sempre pegue o caminho livre. Ele atacará com o canhão laser, então espere que ele carregue o tiro para atirar nele. O Demon Train se movimenta livremente e não dá para prever quando ele irá virar ou dar marcha ré, então tome muito cuidado e siga seus instintos. Ao destruir o segundo carrinho, começa a batalha final.

Dirija até o Demon Train. Quando ele começar a atirar raios dos cristais revide atirando em todos eles. Depois, dirija em direção a ele e acerte seu rosto. Repita até que ele fique atrás de você. Continue atirando nele até vencer.

COLE E MALLADUS

Essa batalha é transitória entre a batalha com o Demon Train e a batalha com Malladus. Cole tentará impedí-lo, então



destrua o que ele jogar em sua direção. Quando ele soltar ratos, detone-os antes que eles completem um círculo, caso contrário Cole controlará Zelda como uma marionete. Se isso acontecer, corte as cordas com o **Boomerang**. Conforme chegar mais perto de Malladus ele soltará um raio. Você deve permanecer atrás de Zelda, tomando cuidado com o piso, que muda de posição. Quando Zelda encontrar Malladus, ela e Cole flutuarão para a tela de cima. Prepare uma flecha de luz e atire em Malladus na tela de baixo. Mantenha as mãos firmes, pois os tiros terão que ser *rápidos e precisos.*

MALLADUS

Essa batalha tem três partes: proteger Zelda, enfraquecer Malladus, e por fim derrotá-lo. Zelda canalizará energia luminosa, e você deve protegê-la a todo custo das pedras flamejantes que Malladus lançará. As primeiras são fáceis: golpeie com a espada, com movimentos laterais. Duas pedras serão jogadas da direita ou da esquerda, e você terá que correr para atingir a pedra a tempo. A parte mais difícil da luta vem agora, quando Malladus lança



quatro pedras de uma vez. Fique próximo à princesa e use o ataque giratório da espada para repelir as pedras. Continue defendendo Zelda das pedras para que ela atire um raio de luz em Malladus (se ela for atingida antes disso, o ciclo recomeça, então dê o seu melhor!). Agora você e Zelda tocarão uma canção para enfraquecer Malladus. Não é difícil, preste atenção na música de fundo.

A fase final requer que você chame a atenção de Malladus e o posicione de costas para Zelda. Para isso, ataque as pernas da frente do vilão. Quando ele virar para você, continue fazendo ele rodar, prestando atenção na tela de cima o tempo todo. Zelda está com o **Bow of Light**, e quando ela puder atirar o cursor se tornará um ícone amarelo e estrelado. Quando isso *acontecer, aperte o novo botão na tela* de toque para que a princesa dispare a flecha de luz. Depois de três tiros certeiros, Malladus cairá ao chão. Ataque-o com a espada até que seu chifre quebre. Repita novamente para quebrar o outro chifre. Na terceira vez, Link atacará o crânio do demônio com a espada. Assim que Link e Malladus entrarem numa disputa de forças, esfregue a tela com a **Stylus** até que Zelda chegue até Malladus, e a batalha acaba. Fim de jogo! Parabéns por completar mais esta grande aventura! NW

ACE ATTORNEY: PHOENIX WRIGHT

TREINE PARA SER ADVOGADO COM O MELHOR DOS GAMES!

Plataforma:
Wii Ware

Produtora:
Capcom

Jogadores:
1

Preço:
1000 Wii Points

NA VIDA REAL, O SISTEMA JUDICIÁRIO É UMA CONFUSÃO BUROCRÁTICA, e a vida dos advogados tem muito pouco do romantismo que se vê em filmes e seriados de TV. Mas, no mundo dos videogames, ser um advogado significa ter discussões dramáticas na corte, conseguir reviravoltas inesperadas e muito bom humor. Bem vindo ao mundo de Ace Attorney no seu Wii.

Este Ace Attorney: Phoenix Wright que chegou ao Wii Ware é o mesmo jogo lançado para DS há 5 anos, que por sua vez já era a versão melhorada do jogo original do Game Boy Advance. A diferença é que você pode usar o Wii Remote em partes específicas do jogo. Ace Attorney é um jogo onde você, como o novato advogado Phoenix Wright, tem que investigar casos para os seus clientes e, munido da evidência, tentar provar seus argumentos. A maior parte da experiência é analisar cuidadosamente o relato das testemunhas e tentar achar uma contradição.



AH! Mentindo para sair de fininho!



O jogo se apoia bastante em textos, mas longe de ser um aspecto negativo, esse é exatamente o ponto alto do game. A qualidade do roteiro é fantástica, e junto com inúmeros personagens, cada um mais excêntrico do que o outro (onde você já viu alguém interrogar um papagaio?), cria-se uma história que é empolgante e que muda de comédia para drama sem avisar, mas sempre mantendo o charme. As trocas de argumentos entre Phoenix e o procurador são retratadas em corte como uma sequência de ação, repleta de efeitos sonoros exagerados de golpes de espada e música acelerada, e todo caso tem inúmeras reviravoltas dramáticas que elevam a tensão e que deixam você grudado na narrativa.

Os gráficos continuam iguais aos da versão de DS, mas com algumas mudanças para acomodar apenas uma tela, e o controle de movimento serve apenas para apresentar evidências e questionar pontos chaves nos testemunhos, fazendo você imitar a pose de Phoenix sempre apontando o dedo na cara dos adversários. Mas você não é obrigado a fazer isso, pois se você preferir pode simplesmente usar o botão no lugar dos movimentos. O único problema desta versão é que ela não inclui o caso que foi criado especialmente para DS. Intitulado "Rise from the Ashes", é o melhor (e o mais longo) caso da trilogia Phoenix Wright inteira, mas felizmente a Capcom irá lançar o capítulo separadamente em maio por 100 Wii Points.

Se você nunca jogou as versões de DS e sabe ler em inglês, este é um jogo que não pode faltar. Comece já a colocar os criminosos atrás das grades.

Wii DOWNLOADS

Confira os destaques de Wii Ware, Virtual Console e DSi Ware que você não pode perder!
— Edson Kimura

SHADOW DANCER

CLÁSSICO IMPERDÍVEL DO MEGA DRIVE NO SEU Wii

OLHA só a pose de Shinobi na hora da magia

ESTE É UM DOS POUCOS JOGOS QUE FAZIAM OS DONOS DE SUPER NINTENDO FICAREM COM INVEJA DOS DONOS DE MEGA DRIVE. Shadow Dancer faz parte da famosa série Shinobi, e os velhos fãs já sabem o que isso significa: um excelente jogo de plataforma 2D, com jogabilidade excelente e gráficos bonitos. Prepare-se para correr e atirar centenas de Shuriken ("estrelas ninja") nos inimigos, no controle do ninja mais estiloso de todos os tempos, que nesta aventura está acompanhado do seu fiel cão Yamato, que também ataca os inimigos e os deixa incapacitados para você desferir o golpe de misericórdia. Além disso, você sempre poderá invocar poderes sobrenaturais que atacam os inimigos com combos devastadores.

Shadow Dancer é como um bom vinho porque envelheceu bem, com bons controles e um ótimo visual. É a nossa sugestão para você relembrar aquelas tardes passadas no fliperama.

Plataforma: Virtual Console (Mega Drive)
Produtora: Sega
Jogadores: 1
Preço: 800 Wii Points

DARK VOID ZERO

PROJETO CANCELADO NO NES CHEGA AO DSi WARE 20 ANOS DEPOIS

Plataforma: DSi Ware
Produtora: Capcom
Jogadores: 1
Preço: 500 DSi Points

ESTE JOGO TEM UMA HISTÓRIA CURIOSA: originalmente ele seria lançado no NES, e seria uma evolução das mecânicas de outro game clássico, o Section Z, junto com as inovações do bem-sucedido Mega Man, e usaria um chip especial que permitiria novos efeitos e outras melhorias. Entretanto, com o advento do Super Nintendo o projeto foi cancelado e a Capcom engavetou o jogo até ressuscitá-lo, quase vinte anos depois, como um título para DSi Ware.

Você controla Will, um piloto que acabou dentro de The Void, um universo paralelo cheio de mistérios e perigos. Junto com o único grupo de humanos sobreviventes, você terá que lutar pela sua sobrevivência derrotando uma raça alienígena, enquanto tenta encontrar um jeito de fugir. O game é sem cerimônias como um legítimo jogo de plataforma 2D 8-bits. Com bons controles e ação clássica, vale a pena conhecer este título que ficou perdido no tempo.

ESSA é para você que achava que Ets eram bonzinhos





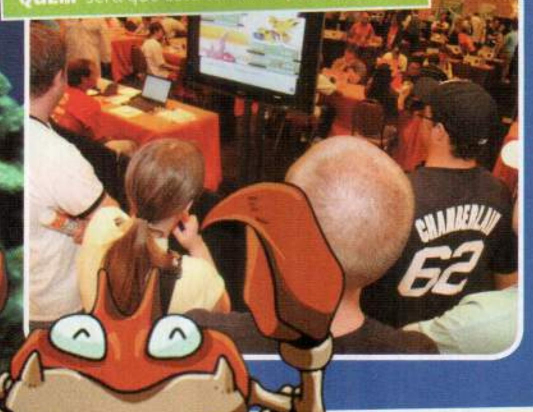
PLANETA POKÉMON

— Mateus Lôbo

OS TORNEIOS POKÉMON PELO MUNDO!

Desde sua criação, pode-se dizer que um dos maiores objetivos de Pokémon é reunir os jogadores e fazer amigos. E curtindo o game existem duas formas de se fazer isso. A primeira é trocando monstrinhos com outros treinadores já que cada cartucho possui criaturas exclusivas e a segunda, bem a segunda pode ser bem mais divertida!

O fato do **Nintendo DS** ser capaz de acessar a internet certamente estimulou muitos jogadores a organizarem torneios online por meio de fóruns, mas mesmo na época do **Game Boy** já existiam várias competições que contavam com um bom número de participantes.



QUEM será que está torcendo para quem?

Alguns torneios como esses são realizados aqui no Brasil pela **Liga Oficial Pokémon** e pelo fórum **PokéLand** e em suas maiores edições já contaram com a presença de mais de cem participantes. Os torneios online mais conhecidos por aqui são:

Copa Land: Os jogadores são separados em chaves de acordo com a região do Brasil em que moram, dessa forma os melhores de cada área são classificados para uma outra chave onde irão batalhar para decidir o campeão brasileiro.

LOP On-line: Versão online da Liga Oficial Pokémon que possui representantes que são os líderes de ginásios. Ganhando torneios realizados várias vezes durante o ano, os participantes possuem o direito de desafiar um líder para tentar conquistar uma insígnia e ao conseguir juntar oito delas, podem desafiar a Elite dos 4 online.

Competições parecidas com essas acontecem em fóruns do mundo todo, sendo muito comum brasileiros batalharem com americanos, canadenses e pessoas de vários outros países pela internet, mas outros tipos de torneios também ocorrem, como nos EUA onde lojas organizam competições no Wii.



CAMPEONATO levado a sério!

As premiações são grandes atrativos para os jogadores. Normalmente nas competições de fóruns os melhores colocados ganham posições no ranking interno e ficam conhecidos pelos outros usuários por suas conquistas, enquanto nos campeonatos que não são realizados pela internet é possível ganhar modelos exclusivos de Nintendo DS, cartuchos para o portátill ou até mesmo um Wii, mas certamente as melhores premiações são as do torneio mundial de Pokémon organizado pela Nintendo.

SONHAR NÃO FAZ MAL

Quem nunca teve vontade de ser um mestre Pokémon ganhando um campeonato mundial?
Nos EUA é realizado anualmente o **Pokémon World Championship** onde os melhores treinadores de card-game e videogame participam das finais de um campeonato mundial.
A última edição do campeonato foi realizada em agosto de 2009 em San Diego(EUA), durante três dias e por isso muitas pessoas foram passear pelo evento, que contava com algumas atrações, como a distribuição de um **Weavile** especial e a presença de figuras ilustres no universo Pokémon, como **Junichi Masuda** (diretor dos jogos da série principal no DS), **Takeshi Kawachimaru** (Diretor de Pokémon Platinum e Game Designer) e **Tsunekazu Ishihara** (Presidente da Pokémon Company) que participaram de uma seção de autógrafos.
As premiações chamavam bastante atenção do público, pois foram dignas de um campeonato deste tamanho. O primeiro lugar ganhou uma viagem para quatro pessoas para: Tóquio, Nova Iorque ou Havaí. Além disso também recebeu um Nintendo DSi edição especial com um kit de premiação Pokémon e um lindo troféu. Os outros colocados até o quarto lugar também ganharam a edição especial do DSi.
Infelizmente os brasileiros só participaram do campeonato de card-games, mas todos nós esperamos que um dia algum representante seja enviado para o mundial de videogame, enquanto isso não acontece só nos resta ir treinando pelas competições que temos aqui e sonhar com a próxima edição do mundial que ocorrerá no Havaí.



INFLÁVEIS gigantes chamam a atenção no campeonato

DICAS DO MESTRE



CONHEÇA O MAIS NOVO CAMPEÃO BRASILEIRO

No ultimo mês de dezembro, durante dois dias no Rio de Janeiro, tivemos mais uma edição do maior torneio de Pokémon do Brasil, o **Desafio a Elite dos 4**. Todo torneio possui uma regra especial que serve para deixar as batalhas mais emocionantes. Desta vez a regra permitiu a utilização de **Uber Pokémon** (monstrinhos que normalmente são banidos da maioria dos campeonatos). Victor "Fraldinha" usou todas as suas insígnias e conseguiu derrotar toda a elite, sendo considerado o mais novo campeão da E4.

Nome: Victor Coderniz Bremenkanp

Nick: Fraldinha

Idade: 15 anos

Joga Pokémon desde: 2004

NW: Só existem duas formas de desafiar a E4 e você fez isso da maneira que é considerada a mais difícil e demorada que é coletando 8 insígnias dos torneios da LOP. Quanto tempo demorou para conseguir fazer isso?

R: Dois anos e meio. Realmente é difícil, já que para conquistar as insígnias você tem que passar por vários torneios, jogar com várias pessoas que usam estratégias e estilos de jogo diferentes, só que não é impossível, se você treina bastante com os seus amigos você consegue, é só ter paciência e prática.

NW: Você deixaria o seu cargo de campeão para ser membro da E4?

R: Sim, já que ser membro da E4 não é para muitos, só os melhores treinadores conseguem. Isso seria um prazer, pois ser campeão é meio arriscado, se você perder... está fora, algo que não acontece se você for um membro da E4.

DEOXYS (SPEED FORM)

Item: Focus Sash

Ability: Pressure

EVs: 4 Def / 252 HP/ 252 Speed

Nature: Timid

GOLPES:
- Thunder Wave
- Spikes
- Taunt
- Stealth Rock

Pokémon básico, um dos mais líderes mais usados em Uber, entra em campo, ataca primeiro para por Stealth Rock ou Spikes. Dependendo da ocasião paralisa o adversário, ou então dá Taunt, impedindo que ele use golpes que não sejam de dano direto, como Toxic Spikes, Dragon Dance, entre outros que podem atrapalhar o desempenho do time.

GROUDON

Item: Leftovers

Ability: Drought

EVs: 240 HP / 12 Atk / 192 Def / 8 Speed/ 52 SDef

Nature: Adamant

GOLPES:
- Earthquake
- Toxic
- Stone Edge
- Roar

A barreira física do time, mesmo sendo bastante defensivo, ainda possui um bom ATK e pode derrubar muitos Pokémon com um só golpe. Earthquake pode ser usado em monstros que levam super efetivo (Além de ter STAB), Stone Edge para voadores (especialmente Rayquaza), Toxic para Wobbuffet ou mesmo Groudon, além de Roar para prejudicar o adversário fazendo ele levar dano do Stealth Rock ou dos Spikes que o Deoxys tenha colocado na arena.

KYOGRE

Item: Choice Specs

Ability: Drizzle

EVs: 4 HP / 252 SAtk / 252 Speed

Nature: Modest

GOLPES:
- Water Spout
- Thunder
- Hydro Pump
- Ice Beam

O Pokémon mais usado nas batalhas Uber, Além de ser o craque do time de Victor. O Water Spout tem um poder enorme enquanto está com o HP completo (nessa situação ele fica 150 Base Power) derrubando Blissey e vários outros Pokémon com dois golpes. Infelizmente, como ninguém é perfeito, Palkia e Latias conseguem segurar o Water Spout dele. Os outros golpes são para super efetivos, enquanto Hydro Pump é utilizado quando o HP não está mais cheio.



PALKIA



Item: Choice Scarf

Ability: Pressure

EVs: 144 Atk / 96 SAtk / 16 SDef / 252 Speed

Nature: Hasty



GOLPES:
- Thunder
- Dragon Claw
- Spacial Rend
- Hydro Pump

Palkia Scarf é bastante usado nesse modo de batalha, atacando primeiro que muitos. Dragon Claw e Spacial Rend + STAB tiram um bom dano em muitos Pokémon, Thunder para Kyogre ou Manaphy e Hydro Pump + STAB + Rain Dance (com ajuda da ability do Kyogre) também dá um bom dano, já que Rain Dance tem um bônus de 50% de Base Power para os golpes aquáticos.

LATIAS

Item: Soul Dew

Ability: Levitate

EVs: 48 HP / 16 Def/ 56 SAtk / 136 SDef/ 252 Speed

Nature: Timid

GOLPES:
- Recover
- Calm Mind
- Dragon Pulse
- Thunder

Latias com Soul Dew fica absurdamente forte, já que ele aumenta em 50% o seu ataque (SAtk) e defesa (Sdfe). Mesmo com tudo isso se você ainda precisar de mais poderes deste Pokémon, uma velha estratégia que sempre funciona muito bem é usar bastante Calm Mind + Recover que talvez seja uma das boas vantagens de se ter um Latias no seu grupo.



JIRACHI



Item: Leftovers

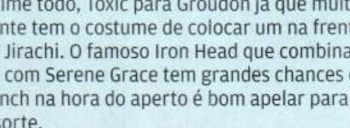
Ability: Serene Grace

EVs: 252 HP / 16 Def/26 SDef / 216 Speed

Nature: Jolly

GOLPES:
- Iron Head
- U-Turn
- Toxic
- Wish

Tem resistência a Pokémon do tipo dragão (algo comum de encontrar em batalhas Uber), Wish + U-turn para recuperar o time todo, Toxic para Groudon já que muita gente tem o costume de colocar um na frente de Jirachi. O famoso Iron Head que combinado com Serene Grace tem grandes chances de Flinch na hora do aperto é bom apelar para a sorte.



CARTA DO MÊS

OS DOIS LADOS DA MOEDA!

Assim que vi a carta do mês da edição anterior (**#130**), ignorei totalmente o fato de estar caindo o mundo aqui e passei a tentar confiar em meu modem e rezar para não cair a conexão. Desde que comecei a comprar a NW que vejo cartas de leitores dizendo que já compravam a revista há anos... E eu pensava: "Puxa, o pessoal cresceu lendo NW!"

E imaginava se um dia chegaria a falar isso também. Acontece que já já (entre Maio e Julho) fará um ano que comecei a ler a revista, e, não sei porque, estou orgulhosa disso. Sempre mostro aos meus pais as entrevistas que vocês fazem com o pessoal que vai fazer computacão gráfica, etc. pois penso em me formar em "Character Design" e ninguém está botando muita fé nisso!

Mas não vou fugir do assunto. Só queria dizer que estou muito feliz de ter achado uma boa revista com bons editores, mesmo com toda aquela reclamacão que rola no **Orkut**, ótima escolha de entrevistados (Meus olhos brilharam com a entrevista do **Charles Martinet**) e, principalmente, ótimos **Reviews** e **Previews**, que é a finalidade da revista!

Dizem para não se julgar um livro pela capa, mas minha primeira edição foi comprada por que gostei da montagem dos personagens da Nintendo na praia (Foi a edicão **#118**). Desde então, passei a comprar e esperar ansiosa a revista todos os meses. Ela me fez ter orgulho de ser a única Nintendista em minha classe e me sentir bem por ver que não sou a única que acha isso. Obrigada por tudo!

Barbara Mateos Perez Bianco de Araújo.
por email

Rolou até uma lagriminha aqui do pessoal da redação ao ler a sua carta. Muito obrigado pelos elogios! O mês passado foi o mês das críticas, mas parece que este é o dos elogios (ainda bem!).

Sobre tornar-se uma Character Designer, nós só temos a dizer: corra atrás dos seus sonhos! Os pais querem sempre o melhor para nós, por isso você precisa mostrar que está feliz com o que escolheu. Isso é o mais importante!



MAIS ELOGIOS!

Olá amigos da NW,

Em primeiro lugar eu gostaria de agradecer pela ótima revista que vocês lutam para publicar todos os meses. Mesmo quando ela se tornou bimestral, eu me esforcei para compra-la pois tenho a mesma satisfação de ler sobre o mundo Nintendo quanto de jogar videogame. Apesar de eu ver filmes, ler HQs, ir a praia, etc... A sensação não é a mesma que sinto quando jogo um bom game. Hoje tenho 31 anos, sou um fã da Nintendo e acompanho o mundo dos games desde a segunda geração de consoles. No dia 7 de dezembro de 2009, eu e minha esposa compramos finalmente o Wii junto com Mario Kart e não só a minha família, mas meus parentes e amigos se envolveram na revolução que a Nintendo fez ao mundo dos games, pois eles marcam muitas atividades em nossa casa, onde o Wii é o palco do entretenimento. Nunca gostei da pirataria, ela é um tipo de corrupção, e gosto de vocês porque apóiam o original. Em segundo lugar agradeço a vocês por ajudarem os jovens de hoje a saberem que "não estão fazendo nada de errado por jogarem games" e podem ter uma vida social muito bem sem ter que esconder o que realmente são, "gamers". Sempre digo à minha esposa que: "esses caras que escrevem a revista sabem como eu me sinto, pois a maioria, senão todos passaram pelos mesmos desafios que eu passei durante os estágios da minha vida gamer. Um ótimo 2010, pois sei que terão muito trabalho com os lançamentos que virão, e continuem assim.

Marcelo Fragoso dos Santos Silva
Blumenau/ SC

Fala Marcelão! Realmente passamos pelos mesmos desafios! Hoje graças ao Wii, os games são vistos também como diversão para toda família. Isso prova que o futuro dos games é mesmo do aparelho que conseguir agradar a "gregos e troianos". Esperamos sempre atender às suas expectativas aqui na NW. Grande abraço!



HOT PAINT

COMUNIDADE

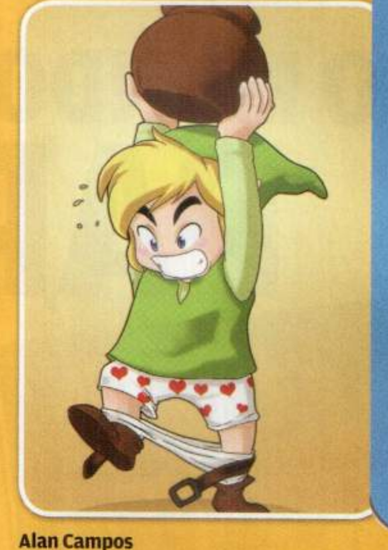
Este mês a competição foi acirradíssima, mas no final venceu a originalidade. Thaís Aoki de São Paulo levou o primeiro lugar por ter criado uma obra original baseada no game Okami para Wii. Ela vai levar de presente um cartucho The Legend of Zelda: Spirit Tracks do Nintendo DS dado pela galera da distribuidora Zap Games.



Ganhadora (primeiro lugar):
Thaís Aoki Silveira
São Paulo, SP
Comentário: O jeito que ela desenhou a Amaterasu não tem preço! Muito legal!

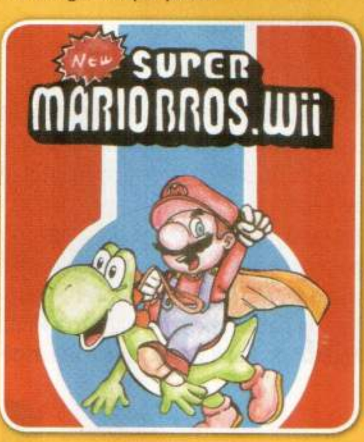


Fábio Cândido da Silva, 20 anos
São Paulo, SP
Comentário: Poderoso esse Pokémon! Com cara de poucos amigos!



Alan Campos
Santarém, Pará
Comentário: O acabamento deste Link ficou digno de um artista. Levou fácil o 2º lugar. Agora o que nos deixou com dúvida foi: **"Porque raios ele usa cueca de coração"?**

Mateus Minuzzi
Santa Maria, Rio Grande do Sul
Comentário: Esse Mario também ficou muito bacana. Desenhado a lápis e canetinha não ganhou por pouco!





Luis Felipe Soares Ferreira
Rio de Janeiro, RJ
Comentário: O robozinho azul nunca esteve tão magrinho! O acabamento e as cores feitas pelo computador ficaram muito legais, mas pelo ângulo parece até que ele tem um olho só!



João Victor Vallada
São Paulo, SP
Comentário: Esse tá aqui pelo esforço! João Victor fotografou a imagem! Estaria esse Yoshi mal humorado nos mostrando o dedo do meio?



O MUNDO DO PAPERCRAFT

Conversamos com o artista responsável pelas mais impressionantes esculturas feitas com papel

– Lucas Patricio



DJACIR PEREIRA posa ao lado de seus Link

ENGRISH

Não entendeu as nomenclaturas utilizadas? A gente explica!

TABS/FLAPS: São as abas de colagem dos modelos, que unem uma peça à outra.

FOLD LINES: São as linhas pontilhadas que orientam as dobras do modelo. Linhas pontilhadas são as mais comuns, e indicam dobras para dento da figura, para o lado onde não há impressão, já as linhas com pontilhados e um ponto no final representam dobras para fora, para o lado da parte impressa.

SCORE DE FOLD LINES: Significa que deve-se sempre utilizar uma régua e um objeto para riscar e fazer sulcos nas linhas de dobra para facilitar.

Você sabe o que é Papercraft? Então observe com atenção as imagens que ilustram essa matéria. Pasme: todas elas são esculturas feitas com papel, conhecidas como Papercraft. Essa técnica de recorte e colagem já é bem antiga e existe desde a idade média, quando os japoneses e chineses já a desenvolviam através dos origamis e kaigamis, de onde o Papercraft evoluiu. Na Inglaterra, a modelagem apareceu pela primeira vez em 1941, onde pequenos modelos de veículos e localidades foram feitos.

A grande responsável pelo sucesso e amplitude dos Papercrafts atualmente é a internet. Por meio da rede, é possível encontrar milhares de modelos diferentes para se imprimir e montar. Claro que não é uma tarefa simples, mas os modelos mais simples podem ser montados por qualquer pessoa.

Mas não é qualquer um que consegue fazer esculturas em papel com mais de um metro e meio de altura. Djacir Pereira, 36 anos, é uma dessas poucas pessoas. Djacir é gerente de uma papelaria no centro de Salvador, capital da Bahia. O comerciante descobriu o Papercraft por acaso e desde então não parou de criar obras de arte. Suas esculturas já viraram assunto de jornal, exposições e fazem muito sucesso na internet.

NW: Como você começou a fazer Papercrafts?

Djacir: Comecei por intermédio de um amigo. Fiz uma visita de rotina e ele encontrou um site sobre Papercraft e resolveu montar uma pirâmide egípcia. Quando ele me mostrou a peça montada, fiquei maravilhado e fui correndo para casa vasculhar toda a internet a procura de modelos para montar.

E como funciona o processo?

O processo é simples: basta imprimir, recortar e colar.

Você cria seus próprios moldes?

Por enquanto só monto os moldes que baixo na internet. Pretendo bater o recorde brasileiro de maior quantidade de peças montadas em papel, depois vou entrar para um curso de programa 3D para criar meus próprios modelos. Na verdade, eu já tenho o recorde, mas preciso de patrocínio para bancar a vinda do auditor do Rank Brasil, que é um espécie





XMEN: uma homenagem em papel aos mutantes



de "Guiness Book" nacional..

Falando em recordes, quantos Papercrafts você já fez até hoje?
Atualmente eu estou com 315 peças montadas.

Uau, é muita coisa! Você devia ser bom nas aulas de educação artística, certo? Com quantos anos fez sua primeira "dobradura" artística?
Que nada! Nunca fui bem na escola em nada (risos). Comecei a montar em fevereiro de 2008, antes disso nunca tinha feito nada que se refere a artes.

Você vê seu dom como uma forma de fazer negócios ou apenas um hobby?
Somente hobby.

Então quer dizer que você não vende as obras? Nem se for uma encomenda?
Não faço para vendas, mas existem pessoas que fazem questão de comprar, aí

QUAL PAPEL USAR?

Antes que você pegue todas as folhas da impressora de casa, lembre que papel sulfite não é recomendável para fazer os Papercrafts. Isso acontece porque o sulfite é muito fino e mole, não dando resistência nos modelos mais complexos e é muito sensível a cola.

A espessura/gramatura do papel sulfite comum varia entre 75g/m. A dica é usar papéis com gramatura de 120g/m, e os de 140g/m à 180g/m para trabalhos que exigem mais firmeza, ou peças para reforço de estrutura.

Na hora de imprimir, utilize toda a extensão do papel, que deve sempre ser do formato A4. Use sempre folhas lisas, sem texturas.



PREDADOR só não dá medo porque é de papel!

DICAS

Gostou das obras do Djacir? Quer se tornar um artista como ele? A Nintendo World ajuda você com 7 dicas para se dar bem.

1- Tenha calma. Paciência é fundamental para conseguir fazer modelos mais complexos. Faça tudo por etapas.

2- Errar é normal, caso aconteça, desfaça e não se estresse.

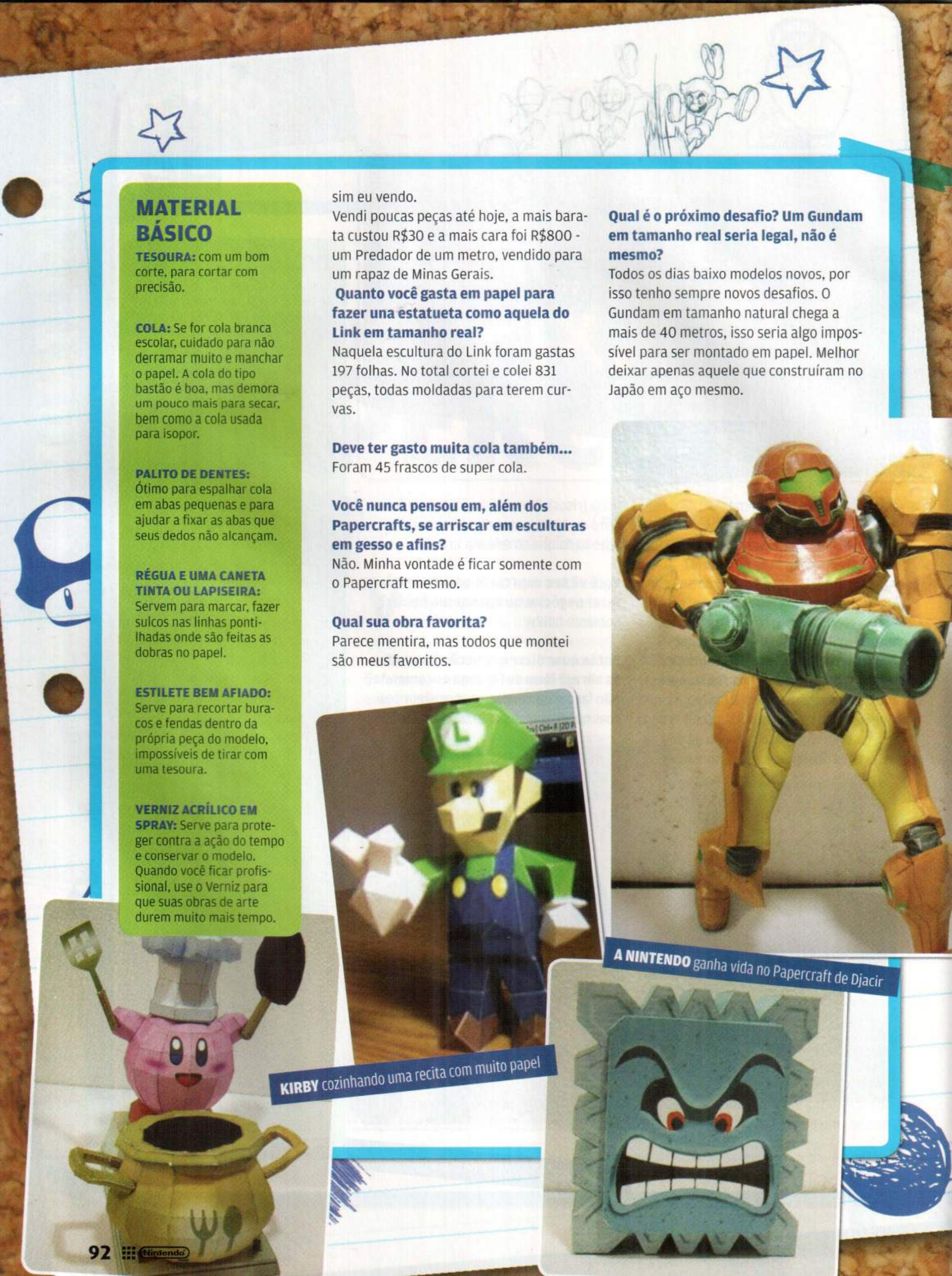
3- Faça sulcos (marcas) com uma régua e um objeto pontiagudo de metal, por exemplo, uma chave de fenda, nos pontilhados de todas as dobras antes de começar a cortar e montar.

4- As linhas pontilhadas são a marcação padrão para indicar onde será dobrado. Fique atento!

5- Antes de começar a colar, monte a peça apenas com as mãos para ver se ela adquire a forma correta. Desta maneira você evita colar uma peça no lugar errado.

6- Utilize um palito de dentes ou pinça para ajudar a alcançar abas de difícil acesso na hora de colar.

7- Pegue leve com a cola, pois se exagerar na dose, ela amolece e deforma o papel, além de desbotar a tinta. Você pode utilizar um palito para espalhar a cola sem cometer excessos.



MATERIAL BÁSICO

TESOURA: com um bom corte, para cortar com precisão.

COLA: Se for cola branca escolar, cuidado para não derramar muito e manchar o papel. A cola do tipo bastão é boa, mas demora um pouco mais para secar, bem como a cola usada para isopor.

PALITO DE DENTES: Ótimo para espalhar cola em abas pequenas e para ajudar a fixar as abas que seus dedos não alcançam.

RÉGUA E UMA CANETA TINTA OU LAPISEIRA: Servem para marcar, fazer sulcos nas linhas pontilhadas onde são feitas as dobras no papel.

ESTILETE BEM AFIADO: Serve para recortar buracos e fendas dentro da própria peça do modelo, impossíveis de tirar com uma tesoura.

VERNIZ ACRÍLICO EM SPRAY: Serve para proteger contra a ação do tempo e conservar o modelo. Quando você ficar profissional, use o Verniz para que suas obras de arte durem muito mais tempo.

sim eu vendo.
Vendi poucas peças até hoje, a mais barata custou R$30 e a mais cara foi R$800 - um Predador de um metro, vendido para um rapaz de Minas Gerais.

Quanto você gasta em papel para fazer una estatueta como aquela do Link em tamanho real?
Naquela escultura do Link foram gastas 197 folhas. No total cortei e colei 831 peças, todas moldadas para terem curvas.

Deve ter gasto muita cola também...
Foram 45 frascos de super cola.

Você nunca pensou em, além dos Papercrafts, se arriscar em esculturas em gesso e afins?
Não. Minha vontade é ficar somente com o Papercraft mesmo.

Qual sua obra favorita?
Parece mentira, mas todos que montei são meus favoritos.

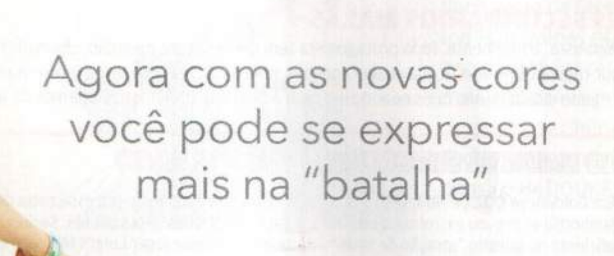
Qual é o próximo desafio? Um Gundam em tamanho real seria legal, não é mesmo?
Todos os dias baixo modelos novos, por isso tenho sempre novos desafios. O Gundam em tamanho natural chega a mais de 40 metros, isso seria algo impossível para ser montado em papel. Melhor deixar apenas aquele que construíram no Japão em aço mesmo.

KIRBY cozinhando uma recita com muito papel

A NINTENDO ganha vida no Papercraft de Djacir



Wii Remote™ +
Wii MotionPlus™







Acessório Wii MotionPlus™ incluso!
Disponível a partir de 14 de Fevereiro.

Cada controle Wii Remote é vendido separadamente. As propriedades da Nintendo são marcas registradas da Nintendo. 2010 Nintendo.

Nintendo®

MUNDO N

POR LUCAS PATRICIO

Nostalgia, informação e muita cultura gamer

TOP 10: PERSONAGENS SECUNDÁRIOS MALAS

Geralmente, todo jogo tem um protagonista. Usualmente, todo protagonista tem personagens de apoio, chamados de secundários. Às vezes, o personagem secundário, na busca por reconhecimento, acaba exagerando um pouco na dose e se torna um verdadeiro mala. Todos sabemos o quão desagradável é um personagem enchendo o saco, ainda mais quando ele nem é o principal! Por isso elegemos os 10 secundários mais chatos.



10 NATALYA SIMONOVA

Em Goldeneye 007, de N64, essa senhorita se provou extremamente eficiente no quesito "atração de tiros" nas missões furtivas que, graças aos dons da moça, são difíceis para caramba. O pior é que ela tem o nome de alguém aqui da redação que também é... Err, muito legal!



9 ELVIN GADD

"Eu estou muito velho pra essa coisa de caçar fantasmas" e blá blá blá. Sério: quem consegue jogar Luigi's Mansion e não passar raiva com o professor Elvin? Ele não pára de falar e fica o tempo todo reclamando! Um dos personagens da Nintendo mais verídicos de todos os tempos, com certeza. Sem ofensas.



8 OTACON

Apesar de ter um bom coração, Otacon é chato demais. Quando conhece Snake, em Metal Gear Solid, começa a fazer xixi nas calças! E quando o protagonista esta preso, ele invade a prisão e - mesmo estando invisível - só ajuda Snake com... Ketchup? Faça-me o favor!



7 SHERRY BIRKIN

Resident Evil é uma série que sofre de um mal horrível: colocar personagens secundários para empacar a ação. Sherry é um exemplo. A menina de 12 anos é uma pedra no sapato de Claire no primeiro RE e com certeza já fez você ficar mais furioso que os horripilantes zumbis da série. O que essa menina faz fora da escola?!



6 BABY MARIO

Mario, nós amamos você. Mas como aquela nossa tia sempre diz nas festas de família: "quando você era criança, era um pentelho, viu!". O berro que Baby Mario soltava quando se perdia do amigo dinossauro em Yoshi's Island é o barulho mais ensurdecedor da história dos videogames.



5 WALUIGI

Wario é um dos personagens mais geniais da Nintendo! Ele tem personalidade, um nome criativo e presenças inesquecíveis em vários jogos. Seu pseudo-irmão Waluigi, além de ter carisma nota zero, debutou em um jogo de esportes, o que deixa bem evidente o motivo de sua criação: "Precisamos de uma dupla para o Wario!"



4 RAYMAN

Esse camarada foi estrela da geração 32-bit. O tempo passou, a Ubisoft tentou reviver o herói contra inimigos chamados Rabbids. Resultado: os coelhos malucos são tão legais que roubaram o cargo de protagonista do cachorro desmembrado e o tornaram um chato e insistente secundário.





3 TAILS

O nome verdadeiro dessa raposa de várias caldas é Miles Prower. Se você sabe inglês, já sacou que a piada é péssima. E a chatice de Tails começa por sua existência: quem pediu um companheiro para Sonic? Nós estávamos muito bem sem ele, SEGA! Agora temos que aturar um novo amigo do ouriço a cada jogo.



2 SLIPPY TOAD

Foi difícil eleger qual personagem de Star Fox que representaria a série. Chegamos a conclusão que todos os pilotos do jogo são malas. Mas Slippy tem um charme a mais, sempre pedindo por ajuda, sendo atingido, morrendo ou gritando desesperadamente para você fazer um "Barrel Roll". Ah, Slippy, confesso que sempre tentei te atingir.

1 NAVI

Existe possibilidade de um ser nesse universo ser mais chato, insistente e mala que o espírito-ponto-brilhante Navi, da série Zelda? Além de não deixar nosso herói descansar por um só minuto, Navi passa o tempo TODO dando conselhos e "dicas", mesmo que elas não tenham utilidade nenhuma. Na vida passada ela deve ter sido um piloto de Star Fox...





OBJETOS DE DESEJO

COMUNIDADE

Porque gamer gosta de colecionar

Pronto para mais uma seção de produtos sensacionais que vão acabar com o seu salário (ou de algum ente querido)? Então vamos conferir mais algumas tranqueiras espetaculares do mundo gamer.



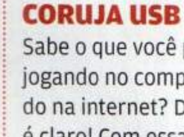
HADOUKEN DE BOLSO

Você gosta de Street Fighter? Sabe fazer todos os golpes especiais? Então prove isso para todos seus amigos com esse controle arcade em miniatura que reproduz os golpes de Chun-Li, Ryu, Ken e Dhalsin. Faça meia lua pra frente e soco e escute o clássico HADOUKEN a qualquer momento!



COLAR RETRÔ

Sua namorada é gamer? Ótimo! Então aqui esta uma ótima dica para você dar um presente mais sofisticado. Imagine sua garota com esse lindo colar baseado no Alien de Space Invaders? Se ela for no Troféu Gameworld com um desses, ganha foto com nosso editor. Promessa!



CORUJA USB

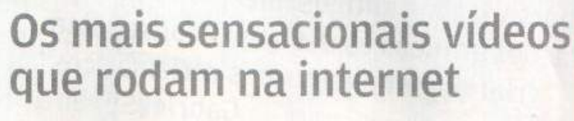
Sabe o que você precisa quando está jogando no computador ou navegando na internet? De uma coruja USB, é claro! Com essa pequena maravilha do mundo nerd, você vai poder ficar tranquilo em seu notebook enquanto a coruja vira a cabeça de um lado para o outro da forma mais elegante do mundo - e os olhos acendem!



MAIS BONECO DO MARIO

Fazia tempo que não mostrávamos um boneco do Mario por aqui. Ok, nem tanto tempo assim, mas é que essa action figure de vinil com 10 centímetros é uma graça. O mais legal é que existe uma do Toad. Ele ainda esta tentando nos convencer que também é uma boa compra, mas não concordamos.

Os mais sensacionais vídeos que rodam na internet



TREINAMENTO DA NINTENDO - 1991

Link: http://bit.ly/treinamento

De volta ao ano de 1991, a Nintendo tinha uma estratégia de comunicação totalmente diferente. Os tempos eram outros, as lojas de videogames eram novidades e a Big N decidiu criar um "prático" serviço de instrução para os lojistas sobre como tratar problemas de devoluções de produtos. Apenas assistindo para entender como "solução simples" tinha um significado muito diferente há duas décadas.







TAMBOR GESTÃO DE NEGÓCIOS

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

CONSELHO EDITORIAL
André Forastieri, André Martins, Fernando Filho, Isac Guedes, Pablo Miyazawa, Renata Honorato, Renato Villiegas e Flavia Gasi

EDITOR-CHEFE
Renato Siqueira

ARTE
Renata Delabio (diretora de arte), Daniel Chagas, Natalia D'Olivo e Thiago Alves (designers)

REDAÇÃO
Bruno Lazzarini, Edi Carlos Rodrigues, Edson Kimura, Flavio Croffi, Giuliano Peccilli, Laura Buu, Lucas Patricio, Mateus Lôbo, Natalie Hidemi (web), Rafael Quadros e Viviane Werneck

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadu (Alberto Kaduoka)

DIRETOR DE NEGÓCIOS ENTRETENIMENTO
Isac Guedes

EXECUTIVAS DE CONTAS
Adriana Silberberg e Fernanda Gabriela

CONTATO
Ewerton Martins
Isabel Reis

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PROGRAMADOR
Roger Diniz

WEBDESIGNER
Thiago Hila

PARA ANUNCIAR
publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO LEITOR
Para compra de números anteriores, enviar email para:
atendimento@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2877-6050
Fax: (11) 2877-6076
O horário de atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 17h.

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
Rua Heitor Penteado, 585 Sumarezinho
CEP 05437-000 São Paulo SP
www.tambordigital.com.br

Revista Nintendo World, edição 131

Produção: Tip Graf
Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP

Agora a chinela vai cantar!

A INSPIRAÇÃO QUE VEM DOS GAMES

GABRIEL SILVEIRA É UM ARTISTA DE MÃO CHEIA E FEZ UM MARIO DO SEU JEITO

Quem não gosta de Mario Bros.? Bem, você está lendo um texto da revista oficial da Nintendo, então já sabe que todos nós aqui na redação curtimos demais o encanador bigodudo que é marca registrada da Big N. E o nosso artista do mês, Gabriel Silveira, também curte demais os games do Mario e por isso criou esse desenho que você confere na página ao lado.

Gabriel Silveira é ilustrador profissional e se formou em Design Gráfico na Universidade Federal de Santa Maria em 2006. De acordo com suas palavras, ele gosta de desenhar desde adolescente, e na faculdade aprendeu diversas técnicas que serviram para aliar sua arte com o design.

Ele tem um Super Nintendo e outro console de nova geração em casa e diz que gosta dos jogos que têm um maior cuidado visual de cenários, personagens e tratamento. "Nem falo dos gráficos de última geração e etc, mas da parte criativa mesmo", diz Gabriel.

Quando questionado sobre o seu trabalho favorito, ele revela que foi uma ilustração feita para a Audi Magazine, que você pode ver no site do artista que é **www.gabrielsilveira.com**.

Silveira não deixa as obras de entretenimento passarem em branco. Diz que tira a sua inspiração de diversos lugares, mas principalmente de filmes, jogos e quadrinhos. Isso sem falar no trabalho de outros ilustradores. Mesmo com todo o gosto pelos games antigos tanto quanto atuais, o artista vê um problema no mercado de hoje: "Quando começa a rolar muita grana e o investimento é alto, as empresas passam a dar ouvidos aos seus departamentos de marketing, e aí acontece um fenômeno parecido com os filmes Blockbuster: acaba indo todo mundo no que se sabe que dá dinheiro e ninguém quer arriscar em coisas novas".

Segundo Gabriel, isto gera menos coragem no mundo dos games, em termos de criação.

"Gostaria de ver jogos mais ousados e principalmente com design mais inovador, coisas como Scribblenauts ou Katamari Damacy" revela.

– Flavio Croffi





"Gosto dos personagens antigos, mesmo com todas as limitações gráficas os designers conseguiam criar personagens mais carismáticos"
Gabriel Silveira



ELE JÁ FEZ DESENHOS PARA DIVERSAS REVISTAS